VSE, KAR VAS PC POTREBUJE

PC Format

DVD IZDAJA

SAMI SESTAVITE PC
NAJCENEJE

Razkrivamo Kaj se splača in česa se ne splača kupiti, kako z malo denarja do najboljšega računalnika za vas

MACROMEDIA STUDIO 8

PLAYSTATION PORTABLE
PSP
Opis nove konzole in nasveti!

EKSKLUZIVNO
PRAVI JUNAKI
Spoznajte osebe, ki so glasovi junakov iz iger

Prihodnost procesorjev
Pred nami je čas velikih sprememb

NAJBOLJ VROČE IGRE
THE SIMS 2: NIGHTLIFE

NOVA STROJNA OPREMA
SOUNDBLASTER X-FI

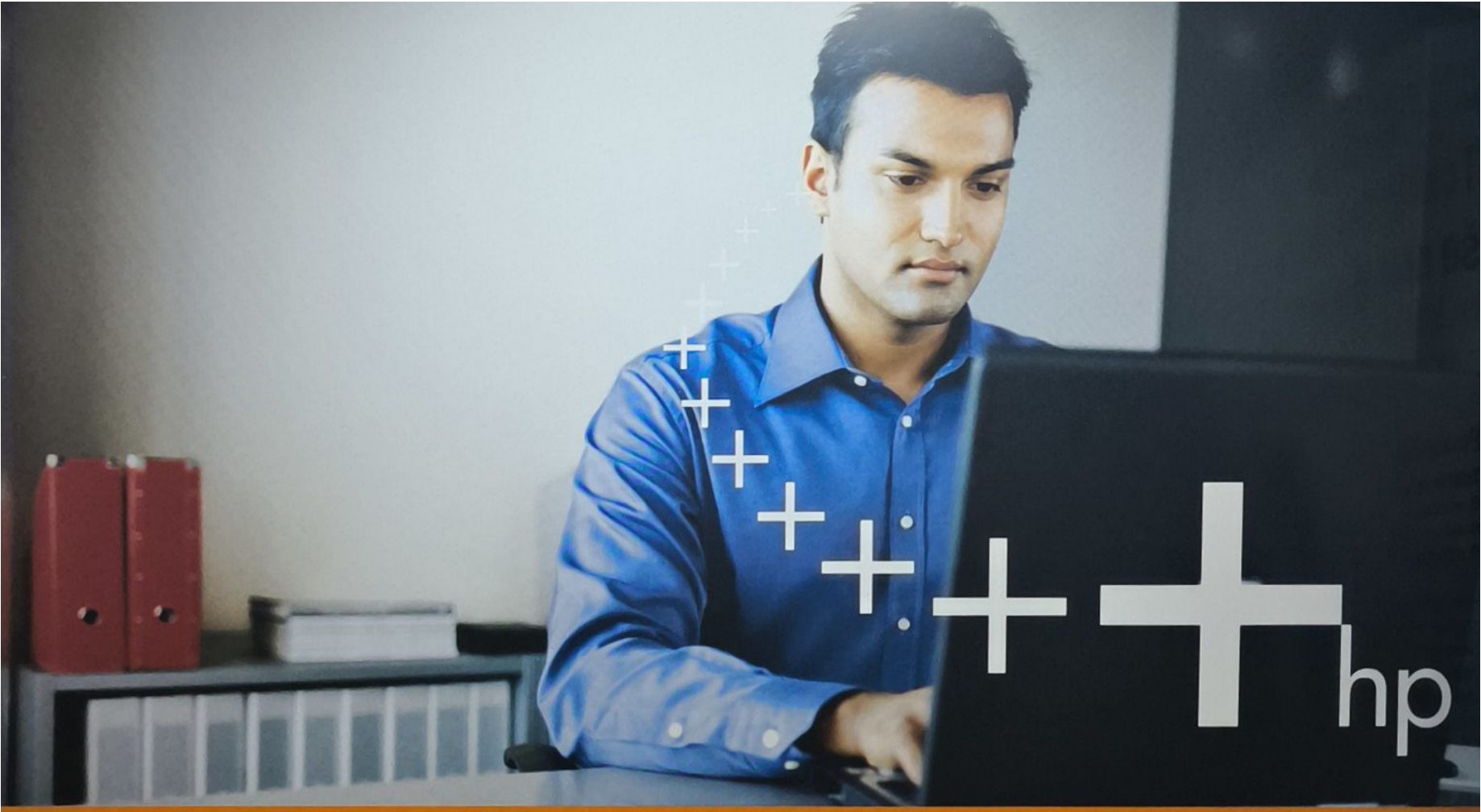
PRIMERJALNI TEST
PROGRAMSKA OPREMA

PRVI OPIS
motogp 3
Ultimate Racing Technology

Poštnina plačana pri pošti 2102

BREZPLAČNA PRILOGA
DLANČNIKI, NOTESNIKI, PAMETNI TELEFONI... VSE O MOBILNEM RAČUNALNIŠTVU

ISSN 1580-8203
OKTOBER 2005 / 44 / 1 450 SIT
9 771580 819009



Moč namiznega računalnika v prenosni obliki. In to po izjemno ugodni ceni!

Visokozmogljivi prenosnik HP Compaq nx6125 lahko odnesete s seboj in si tako zagotovite visoko zmogljivost in moč, kjerkoli ste. Revolucionaren prenosnik, opremljen z mobilnim procesorjem AMD Turion™ 64, vam zagotavlja vse, kar potrebujete – z zanesljivostjo, ki jo lahko zagotovi samo HP. S pomočjo vrhunske grafične podpore in brezhibne povezljivosti bo moč na dosegu vaših rok. Privoščite si več za manj, privoščite si HP.

HP priporoča Microsoft® Windows® XP Professional.

AMD Turion 64 MOBILE TECHNOLOGY

Prenosni računalnik HP Compaq nx6125

- **AMD Turion™ 64 Mobile Technology ML-28**
- **Microsoft® Windows® XP Professional SLO**
- Pomnilnik 512 MB DDR 333 MHz – razširljiv do 2 GB
- 60 GB SMART ATA HDD 5400 rpm
- Vgrajen pogon DVD +/- RW s tehnologijo Double Layer
- ATI MOBILITY RADEON X300 do 128 MB pomnilnika v skupni rabi
- Zaslon 15'' TFT XGA 1024 x 768
- Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100/1000
- Integriran 802.11b/g WLAN
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika
- 6-celična baterija Lithium-Ion
- Vmesniki: 3x USB 2,0, VGA, S-Video TV Out, 1x PC Card Type I/II, Firewire, izhod za slušalke, integriran mikrofon, vhod za zunanji mikrofon, čitalec kartic 6 v 1, reža za kartice ExpressCard/54, vmesnik za razširjeno postajo, čitalec prstnih odtisov, vmesnik za potovalno baterijo
- Dimenzije: 3,1 x 26,7 x 32,8 cm
- Teža: 2,72 kg
- Garancija 1 leto
- Podpira tako 32- kot tudi 64-bitne aplikacije

Cena: **235.021,00 SIT**

Cena z DDV: 282 025,20 SIT

cena s HP Care Packom: 263.801,00 SIT
(cena z DDV: 316.561,20 SIT)
Cena je priporočena.

KLIKNITE	**www.diss.si/hp/akcija**
POKLIČITE	**080 17 30**
OBIŠČITE	**www.avtera.si/hp/akcija**

hp invent

© 2005 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Microsoft, Windows in Windows Mobile sta registrirani blagovni znamki v lasti družbe Microsoft Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Distribucija: www.avtera.si, www.diss.si. Hewlett-Packard d.o.o., Tivolska cesta 48, 1000 Ljubljana.

Toshiba priporoča
Microsoft® Centrino® XP Professional.

Toshiba EasyGuard – trdi diski še nikoli niso bili bolje zaščiteni

NE SPREJMITE NADOMESTKA! Portégé M300: z vgrajenim Toshiba EasyGuard sistem... in Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo za odlično brezžično povezavo, vedno brezskrbni s prenosnikom na poti.

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

Portégé M300

Toshiba EasyGuard
- zaščita trdega diska
- zaščita proti tresljajem*
- zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino*

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija z vgrajenim Intel® Pentium® M nizko napetostnim procesorjem 753 (1,20 GHz, 400 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) omrežna povezava Intel® PRO/Wireless 2200BG in naborom vezij Mobile Intel® 855GME, 12.1" XGA TFT zaslon
- Microsoft® Windows® XP Professional operacijski sistem
- Litij-Ion baterija, avtonomija do 6:10 ure
- Teža: 1,59 kg
- DVD Super multi drive enota
- 512 MB DDR RAM (do 1280 MB)
- 60 GB trdi disk

odlična zaščita trdega diska!

Cena: **456.000 SIT** brez DDV (547.200 SIT z DDV)

Izredno lahek, tanek in zanesljiv prenosnik z dolgim delovanjem baterije.

3 LETNA MEDNARODNA GARANCIJA

ToshibaEasyGuard
CafreeMobileComputing

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključni komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

Satellite M40X-116

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 730 (1,60 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915GM
- 512 MB DDR RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB S.M.A.R.T. trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive enota
- 15.4" TFT zaslon, resolucija 1280x800
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **240.000 SIT** brez DDV (288.000 SIT z DDV)

Qosmio F10-136

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, z vgrajenim Intel® Pentium® M procesor 735 (1,7GHz, 400 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 855GME nabor čipov
- 512 MB DDR RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB S.M.A.R.T. trdi disk 5.400 obratov
- Dvoplastna Super Multi drive enota
- VGRAJEN TV SPREJEMNIK
- 15,4" TruBrite CSV TFT zaslon, 1280x800, 600:1
- NVIDIA® GeForce™ FX Go 5700, 128 MB DDR video RAM
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **407.160 SIT** brez DDV (488.592 SIT z DDV)

20 YEARS LEADING MOBILE COMPUTING TOSHIBA

Toshibini prenosniki so opremljeni z brezžičnim omrežnim vmesnikom in vgrajeno Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, ki omogoča poslovnežem popolno brezskrbnost. Toshiba EasyGuard je najnovejša tehnologija z naprednim sistemom zaščite podatkov in enostavno povezljivostjo. S pritiskom na gumb vstopite v svet brezskrbne mobilne tehnologije

Tecra A4-158

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 730 (1,60 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915GM
- 512 MB DDR RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB S.M.A.R.T. trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive enota
- 15.4" TruBrite VA TFT zaslon, resolucija 1280x800
- grafična kartica ATI Mobility™ Radeon™ X300 64 MB
- Gigabitni omrežni vmesnik, WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Professional
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **276.000 SIT** brez DDV
(331.200 SIT z DDV)

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat
PCF 44 Oktober 2005

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

Vklop

Novice 10
Kaj se dogaja v svetu računalništva

Opremljeni 14
Vroča oprema v nizkem startu

Teme

Glasovno igranje 18
Kdo se skriva za glasovi junakov iz iger?

Sestavite računalnik 22
Ne da bi pri tem bankrotirali

HDTV in Windows Vista 28
Ali bo novi sistem podpiral vse, kar si želimo?

Vrhunci razvoja 30
Prilagodljivi procesorji prihodnosti

Delavnice

Varnostne kopije 74
Acronis TrueImage vas lahko reši

Zvite modifikacije 76
Pripravite PSP na cel kup aplikacij

Pametni dokumenti 78
Pametno skeniranje z *Readirisom*

Modifikacije 80
Naj *World of Warcraft* dela za vas

Foto zabava 81
Predstavitve z *MyDVD&Slideshow*

Čist register 82
Očistite ostanke nevarne nesnage

eBay 84
Prodajte vsako stvar po najboljši ceni

Mešalna miza 86
PCDJ FX zna mešati bolje kot multipraktik

Animacija 88
Stop-trik animacija za vsakogar

Praktični nasveti

V mreži hekerjev 90
Operacijski sistemi na popisu

Vprašajte Gregorja 94
Upajte, da ni slabe volje

Odklop

DVD kotiček Za prave navdušence 109
Spletne strani Zona somraka 110
Kisli možgani S šalotko 113
Samo še to... Pa gremo naprej 114

SESTAVITE SAMI ZA 180.000 SIT

PCFormat vam pokaže, kako lahko sestavite računalnik za manj kot 200 tisočakov.

Soundblaster X-Fi Elite Pro

Creativova najnovejša serija zvočnih kartic pri *PCF*-jevih zdravnikih

36

Kazalo oglasov

Acord-92	15, 44, 95, 116	Leadtek	93
Andersen	p4	Mikroing Trade	p8
Anni	79	Mobinet	32
Asus	13	Norman	p7
BOF	115	Parametica	62
Bofex	39	Pasadena	45
Chip	97	Radio Krško	p3
CHS- Sony	7	Radio Viva	p6
Domex Net Gear	91	Ribera	43
Elkotex	111	SiMobil	57
Foto Tabor	69	Svema	p16
Fronta	83	T2	27
F-Secure	98	TectTrade	38
HP	2	Telemach	p5
Inea	3	TIFT	22
JAE	9	TrendNET	42
KFM	99	VideoToP	48, 65, 87
Lancom	20		

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

str. 16

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Vsebina revije

Soočeni

34 **GeForce 7800 GTX**
Štiri kartice z istim čipom

99 **Supertest**
Programska oprema, vredna vaše pozornosti

Strojna oprema

36 Soundblaster X-Fi Elite Pro
40 Sony PSP
41 NVIDIA GeForce 7800 GT
42 Sony Ericsson K750i
44 Logitech G5

42 **Ostali opisi**
Komplet USR MAXg, Nokia 6230i, Philips MMS321, Akasa PowerPlus 650W

Programska oprema

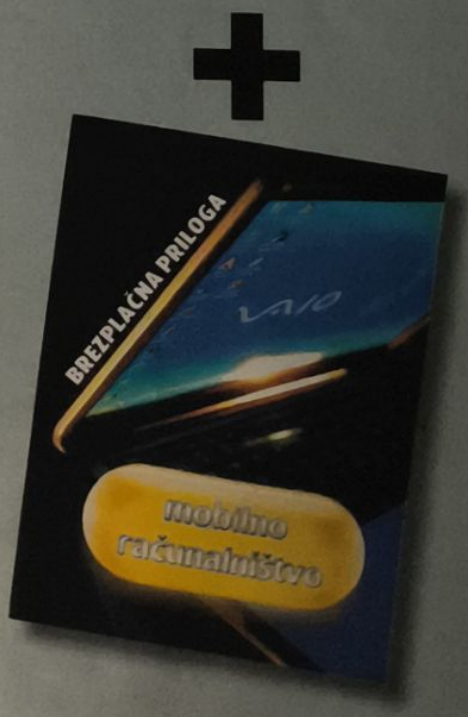
82 **Macromedia Studio 8**
Gre za edino pravo orodje za spletne oblikovalce. Ali je lahko še boljše?

Igre

54 **Obisk pri Lionheadu**
Peter Molyneux spregovori o svojem delu

58 Moto GP: URT 3
59 NHL 2006
60 Fahrenheit
62 T72: Balkans on Fire
63 Chrome SpecForce
64 Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
64 ER
66 The Sims 2: Nightlife
67 Heroes of the Pacific
69 Plemenska scena
70 Pogled nazaj

68 **Kratki opisi**
Fantastic 4, Astrogeddon, DROD, Lux, Glow Worm, Mojo Master



PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Boštjan Krajnc, Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinović, Barbara Rižnar
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **ww.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

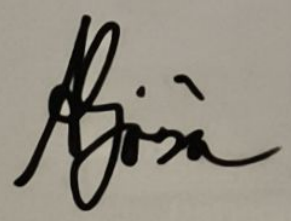
Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Kdo je tu star?

Po nekem naključju, ki ga tukaj raje ne bi podrobno razdelal, sem se znašel na neki srednji šoli. Izkušnja je bila šokantna. Vedno sem imel občutek, da če bi se enkrat pošteno obril, bi bil videti še vedno enako kot v kakšnem tretjem letniku srednje šole, morda celo v drugem. Ja, pa kaj še. Nekako sem imel sebe v spominu višjega in bolj kosmatega, ko sem bil sam po starosti primeren za srednjo šolo. Se zgodijo... leta namreč. Če je tudi vam pred kratkim na glavo padla macola podobne sorte, imam za vas dobro novico. Poznam nekoga, ki vam je blizu in se stara še nekajkrat hitreje od vas – vaš računalnik. Vi lahko na svoje srce računate še kar nekaj let, celo desetletij, medtem ko bo vašemu digitalnemu kolegu tistih 300 vatov, kolikor zmore njegov napajalnik, kmalu premalo in ga bo treba poslati na transplantacijo. Da o možganih sploh ne govorimo. Za vaše lahko stavite, da vas bodo kolikor toliko ubogali vsaj 90% življenja (svoja zadnja leta ne jemljite preveč resno impulzov, ki vam jih bodo servirali), medtem ko bo procesor vašega namiznega ubožca nekaj vreden še to leto, morda naslednje, potem pa bo dokončno opešal, dobil angelska krila in odletel tja, kamor umrli procesorji pač poletijo – v smeti. Če ga ne boste že prej skurili v kakšnem neuspelem eksperimentu.

Za en mesec se je postaral tudi *PCFormat*, ampak on sodi v povsem drugačno ligo – ta je vsak mesec videti vsak mesec bolje. Ne verjamete? Kar poglejte, kaj vse smo vam tokrat pripravili. Pomagali vam bomo sestaviti najboljši računalnik za manj kot 180 jurjev, kar nekako velja za "ne predrago". V drugi temi tega meseca pa bomo predstavili osebe, ki se skrivajo za glasovi vaših najljubših junakov iz računalniških iger. Imeli smo priložnost vdreti v brlog razvojne skupine Lionhead in se z njimi pogovoriti o uspešnicah, ki jih pripravljajo za bližnjo prihodnost, opisali smo *Moto GP 3*, *Fahrenheit* in dodatek za *The Sims 2*, *Nightlife*. Tu je še supertest programske opreme, številni vodiči in delavnice, pa priloga o mobilnem računalništvu in še kaj grozno zanimivega.

Pa še vesela vest za vse tiste, ki še niso podlegli skušnjavam 9,4GB DVD-ja: odslej bomo PCFormatu namesto enega CD-ja prilagali dva. Ni slabo, kajne?



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIČ
Brala je o punku. Na srečo je eden izmed članov našega uredništva Gregor Mraz, tako da smo vajeni tudi bolj čudnih stvari.

GORAN RADINOVIĆ
Ta mesec je dobil nov fotografski studio. In celo novo pomočnico pri fotografiranju. Vsekakor dober mesec zanj.

BRANE SMODIČ
V času, ko nastaja ta tekst, so naši izgubili proti Nemčiji na EP v košarki, zato je trenutno bolj slabe volje.

IVO VIDERGAR
V horoskopu mu je pisalo, da je Mars v vodnarju in da to obeta velike spremembe. Čisto res, ampak zaenkrat ne povemo, kakšne.

MIHAELA WEIXL
Postala je zvezda ene izmed srednjih šol v Mariboru. Kam bo šla njena kariera od tu naprej, bo pokazal čas.

displays by sony

SONY

X-black LCD in ECO-mode tehnologiji prihodnosti

17”

AKCIJA

Sony SDM **S75A**

Pomlajena S serija s svojim slogom in vitkostjo dopolnjuje mešani slog, funkcionalnost in prilagodljivost moderne, prostorsko varčne pisarne. Nova tehnologija DDC-Ci vam omogoča natančno upravljanje monitorskih nastavitev kar z vašega računalnika.

Nekaj tehničnih podatkov:

- TFT LCD zasloni velikosti 17”
- Odzivni čas zaslona LCD: 12 ms
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo “ECO MODE” tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 450:1
- resolucija: 1.3 MP SXGA (1280×1024)
- velika svetilnost LCD panela 300 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: 1x HD15
- barva: srebrna ali črna
- kabli priloženi
- TCO 03, 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **69.990**00 SIT

17”

X-black LCD

Sony SDM **HS75P**

Za zaslone X-black LCD je uporabljen poseben filter za zmanjšanje bleščanja in odseva, ki ne razprši svetlobe, zato so barve bogate in žive, črna je resnično črna, brez pridiha sive. Slika je svetla in živa, kar je posledica boljšega kontrastnega razmerja. Pomemben del tehnologije so optični vstavki med virom osvetlitve in zaslonom, ki usmerijo in ojačajo svetlobo na poti skozi zaslon. Kakovost prikazane slike vas bo navdušila, tako med ogledom priljubljenega filma, kot tudi med igranjem najnovejše igre.

Nekaj tehničnih podatkov:

- TFT LCD zasloni velikosti 17”
- Odzivni čas zaslona LCD: 8 ms
- hitri grafični procesor, za boljšo kakovost slike in videa
- z uporabo “ECO MODE” tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- veliko kontrastno razmerje 600:1
- resolucija: SXGA (1280×1024)
- velika svetilnost LCD panela 420 cd/m²
- vidni kot: 160°:160°
- vhodni signal: 2xHD15, 1xDVI-D
- barva: srebrna ali črna
- kabli DVI-D in HD15 priloženi
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **97.990**00 SIT

19”

X-black LCD

Sony SDM **HX95**

Novi monitor HX95 vam zagotavljajo še več zadovoljstva zahvaljujoč »X-black LCD« tehnologiji in zvočnemu sistemu “SRS WOW Surrouund Sound system”. Inovativna tehnologija »X-black LCD« poskrbi za večjo svetlost, boljše kontra stno razmerje, žive barve in globoko črnino. Ta model je vaša najboljša izbira neglede na to ali ga uporabljate za čisto navadne računalniške naloge, postavljanje internet strani, igranje iger ali obdelavi in gledanju video posnetkov in fotografij.

Nekaj tehničnih podatkov:

- TFT LCD zaslon velikosti 19”
- Odzivni čas zaslona LCD: 12 ms
- Ločljivost SXGA (1280×1024)
- Svetlost panela 450 cd/m²
- Kontrastno razmerje 1000:1
- Zvočniki “SRS WOW Surrouund Sound system”
- z uporabo “ECO MODE” tehnologije pridobite 2 krat daljšo življensko dobo monitorja
- Kotna vidljivost (H:V) 170°:170°
- Vhodni signal: 2x HD15 in 1x DVI-D
- kabli DVI-D in HD15 priloženi
- 3 leta garancije

Cena z DDV-jem: **159.990**00 SIT

SVGA

AKCIJA

V mesecu oktobru možnost nakupa žarnice po polovični ceni! Velja do razprodaje zalog.

Sony VPL **ES2**

Novi Multiprojektor vam predstavlja odlično mobilnost in užitek v prezentaciji. S pritiskom na en gumb je projektor v trenutku pripravljen za projekcije, na vrsti ste samo še vi.

Nekaj tehničnih podatkov:

- Svetilnost 1500 ANSI lumnov
- Resolucija 800x600 - SVGA
- Priporočljivi čas zamenjave žarnice pri 4000 ur delovanja
- Avtomatska korekcija trapeza
- Avtomatski odmik pokrova leče
- Avtomatski dvig projektorja
- Geslo in zaklepanje tipk za nadzor
- Vhodi: HD15, RGB, S-Video, Compoite Video, Avdio
- Pripravljen je na HDTV/DTV
- Oddaljenost od zaslona: 1.1m - 10.6m
- Mere slike po diagonali: 1m - 7.6m
- Teža: 2.8kg
- Priložena naslednja oprema: Daljinski upravljalec (RM-PJ2), Mehka torbica, Monitor kabel, Zračni filter

Cena z DDV-jem: **195.990**00 SIT

Cene so informativne. Vse slike so simbolične

chs distribucija računalniške opreme

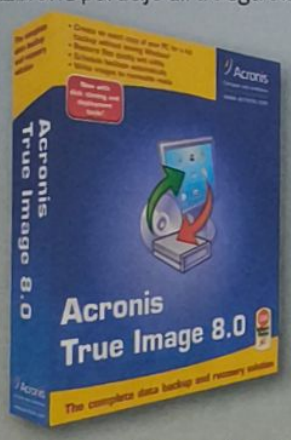
display by sony “Gold partnerji”:
Actual IT d.o.o., Koper, tel.: 05 662 27 00; **Anni** d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 583 99 99; **Autronic**, d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 230 29 90; **ARTS** d.o.o., Ribnica, tel.: 01 836 90 30; **Compdesign** d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 516 10 58; **EC** d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 434 15 46; **E.CO** d.o.o., Ajdovščina, tel.: 05 366 21 20; **Freecom** d.o.o., Ptuj, tel.: 02 780 02 60, **Harvey Norman** trgovina, Ljubljana, tel.: 01 585 50 00; **Intelsat** d.o.o., Lenart, tel.: 02 720 01 08; **IPC Corporation** d.o.o., Murska Sobota, tel.: 02 537 16 60; **Marand Maribor** d.o.o., tel.: 02 229 72 22; **Parcom** d.o.o., Nova Gorica, tel.: 05 335 27 00; **Računalniki Bocom** d.o.o., Ljubljana, tel.: 01 423 48 22; **Rolan** d.o.o., Maribor, tel.: 02 300 1 300; **TEC-TEN** d.o.o., Ljutomer, tel.: 02 584 12 44; **ZMAGA JE VAŠA** d.o.o., Šentjur, tel.: 03 749 02 55.

na vašem disku

Celotni programi

Acronis True Image PE 8.0

Bi radi ustvarili varnostno kopijo vseh podatkov na disku? Predstavljamo vam najenostavnejšo rešitev, s katero lahko ustvarite točne kopije izbrane particije ali trdega diska.



Bug Doc Pro 2006

Bog Doc Pro lahko varno očistite in popravite težave z registrom v Windows, in to z le nekaj kliki! Z redno uporabo programa in s popravljanjem registra vaš sistem ne bo le bolj stabilen, temveč celo hitrejši.

Hello Engines! Standard 3.2 SE

Hello Engines! je program za predstavljanje vaše spletne strani praktično vsem pomembnim iskalnikom (na primer Altavista, Fireball in Google) in imenikom (na primer Yahoo) z lastnega računalnika.

Readiris Pro 7.0

Rešite se časovno potratnih prepisovanj besedil z *Readiris Pro*, večkrat nagrajenim programom za optično prepoznavanje znakov podjetja I.R.I.S.

Sonic MyDVD Slideshow Lite 5.2.3

Z večkrat nagrajenim programom *MyDVD Slideshow* lahko ustvarite diaprojekcije fotografij in jih hitro in enostavno shranite na CD

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

7-Zip Orodje za arhiviranje z visoko stopnjo kompresije
AntiVir Personal Edition 6 Učinkovita zaščita računalnika
Audacity 1.2.3 Brezplačen, a vsestranski urejevalnik zvoka
Blender 2.37a Paket za modeliranje, animacijo, post-produkcijo
Burn4Free 1.1.5 Brezplačna rešitev za zapisovanje CD/DVD
DivX Player 6.0 Posebna predstavitev v bistvu ni potrebna
Easy CD / DVD Recorder SE 3.0 Zapisovanje CD/DVD
IrfanView 3.97 Hiter program za ogled grafičnih datotek
musicCube 0.92 Dober predvajalnik datotek MP3
OnlineTV 2.3 Zajemanje zvoka s spletnih radijskih postaj
PCDJ FX Profesionalen program za mešanje glasbe
TurboCash Odprtokodni program za vodenje financ
VideoInspector 1.5 Razišče okvarjene video datoteke
Winamp Full 5.092 Nova različica popularnega predvajalnika
Windows Movie Maker 2.0 Ustvarjanje in urejanje filmov

Igre

PRO EVOLUTION SOCCER 5 Obvezno preizkusite!
AGE OF EMPIRES 3 Dolgo pričakovana strategija!
Bet on Soldier Drugačna prvoosebna strelska igra
FIFA 06 Končno imate možnost, da preizkusite

Blitzkrieg 2 Demo odlične realno-časovne strategije
Dragonshard Fantazijska realnočasovna strategija
Dungeon Siege II Nadaljevanje legendarne igre RPG
GT Legends Dirkanje s klasičnimi avtomobili
Heroes of the Pacific Zgodovinski zračni boji
NHL 06 Preberite opis v reviji in preizkusite demo
Starship Troopers Zabavno razstreljevanje hroščev
Vietcong 2 Prvoosebna strelska igra v Vietnamu
War World: Tactical Combat Roboti in akcija

Dodatki in modi

Battlefield 2 Editor Končno je prišel urejevalnik
Half-Life 2: Instagib Nov, bolj divji način igranja
Popravki za igre Battlefield 2, Doom 3, The Sims 2...
UT2004: Red Orchestra Zares fantastičen mod
World of Warcraft Dodatki, orodja in še več

Bonus

AntiVir Personal Edition 6 Zaščita pred virusi
Posnetki iz iger Call of Duty 2, The Movies...
Quintessential Player 4.51 Medijski predvajalnik
Readiris Pro 9.04 Demo najnovejše različice

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije

Visoka tehnologija
po dostopni ceni!
SLI-pripravljene GIGABYTE osnovne plošče

K8 Triton serija
GA-K8N Pro-SLI — NVIDIA nForce4 SLI

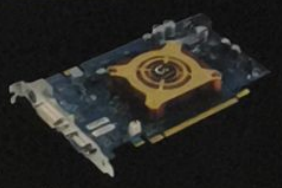
- za AMD Athlon™ 64 procesorje
- NVIDIA SLI Multi-GPU funkcija
- Dual Channel DDR400
- NVIDIA SATA 3.0Gb/s in RAID
- Gigabit Ethernet LAN
- NVIDIA ActiveArmor™ požarni zid
- IEEE1394b FireWire vmesnik
- 8 kanalni avdio procesor

K8 Triton serija
GA-K8N-SLI — NVIDIA nForce4 SLI

- za AMD Athlon™ 64 procesorje
- NVIDIA SLI Multi-GPU funkcija
- Dual Channel DDR400
- NVIDIA SATA 3.0Gb/s in RAID
- Gigabit Ethernet LAN
- NVIDIA ActiveArmor™ požarni zid
- 8 kanalni avdio procesor

GV-NX66T128D — NVIDIA GeForce 6600GT

- moč procesorja NVIDIA GeForce 6600GT
- podpira PCI-EXPRESS in DirectX® 9.0c
- vgrajen 128MB GDDR3 pomnilnik in 8 cevovodov
- hiter 128-bit pomnilniški vmesnik
- podpira Gigabyte "V-TUNER2" za pospeševanje hitrosti
- HDTV TV izhod in priložen HDTV kabel
- DVI-I, D-Sub in TV-Out izhodi
- priloženi 2 vrhunski igri in PowerDVD 5.0



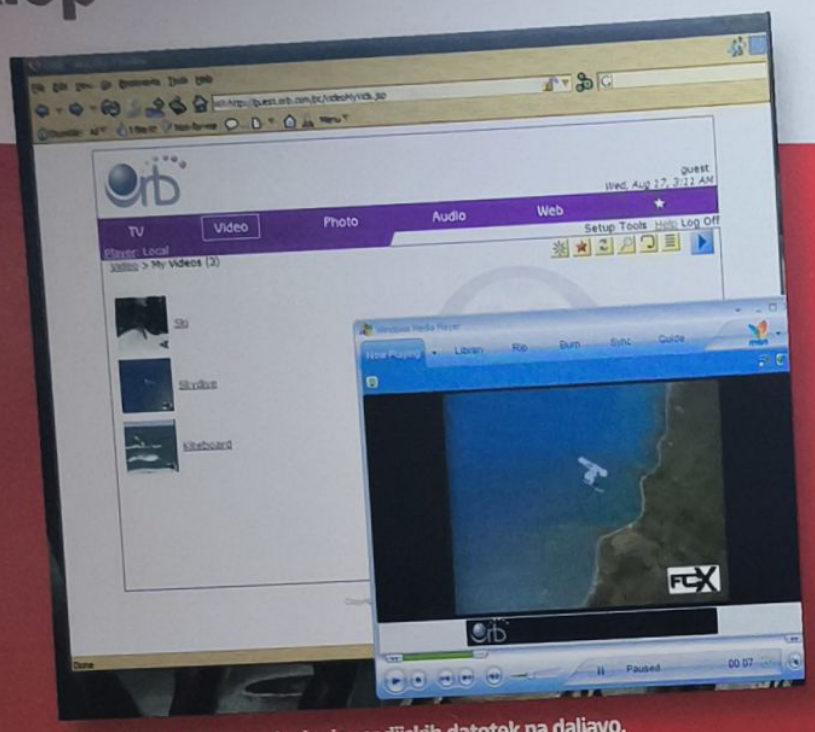
Za dodatne podatke se obrnite na naša zastopnika v Sloveniji:

JAE
JAE d.o.o., Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana, Slovenija
tel: (01) 58 96 226 e-mail: prodaja@jae.si
fax: (01) 58 96 210 splet: http://www.jae.si

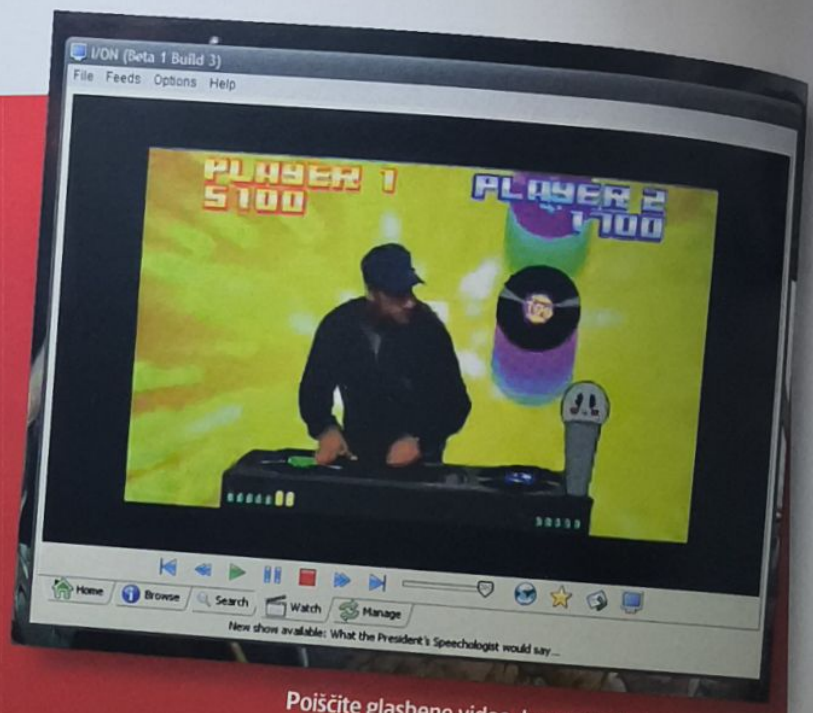
elko
ELKOTex d.o.o., Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: (01) 583 79 10 e-mail: elkotex@elkotex.si
fax: (01) 519 23 98 splet: http://www.elkotex.si

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE™ TECHNOLOGY



Uporabite Orb za predvajanje medijskih datotek na daljavo.



Poiščite glasbene videe, komedije in še več z *I/ON*.

Revolucija na televiziji

Video je ubil MP3 zvezdo, ko je video na zahtevo preplavil internet

Če pograbite prvi kamen na cesti in ga vržete v zrak, boste skoraj gotovo zadeli kak MP3. Zato je nastopil čas, da svoje širokopasovne povezave usmerimo proti bolj ambicioznim projektom. Na srečo imamo na voljo celo goro aplikacij, s katerimi lahko dostopamo do neverjetnega kupa brezplačnih (in legalnih) video posnetkov na spletu. Trenutno naše povezave žveči izjemni I/ON (na voljo na **openvision.tv**), ki je v osnovi kombinacija RSS in t.i. podcastinga, ki združuje snemanje videa, iskalnike in pretočni video v živo z vsega sveta. OK, priznamo, da ne boste mogli sneti svoje najljubše epizode *Simpsonovih*, ker bi bilo to nelegalno, lahko pa najdete na ducate posnetkov. Lahko se celo naročite na predvajanje določenih oddaj, kot so video blogi ali *Daily Show*, in jih samodejno snamete, ko je na voljo nova epizoda. Gledate lahko celo cel kup TV kanalov, ki oddajajo preko interneta. Lahko nam mirno verjamete, da je to neprimerno boljše kot da brskate po neštetih straneh s torrenti, da bi našli zadnjo epizodo *Razočaranih gospodinj* (da ne bi mislili, da jih mi gledamo!).

Še ena stvar, ki nas je navdušila, je *The Orb* (**www.orb.com**). Ta se ne zna le povezati na celo vrsto TV postaj, ki oddajajo preko interneta, temveč bo znal tudi ustvariti kataloge vaših zvočnih, video in slikovnih datotek in vam omogočal dostop do njih s kateregakoli računalnika, ki ima dostop do interneta, in to le s prijavo na spletno stran. Še bolj zanimivo pa je, da lahko program pretaka video ali zvočne datoteke s hitrostjo, ki je primerna za vašo povezavo. To je seveda še kako priročno za vse, ki bi si med malico v službi radi ogledali svojo najljubšo oddajo, shranjeno na domačem računalniku. *[Khm – Urednik].*

Računalniško garanje

Fantje v modrem iz New Yorka uporabljajo računalnike za odziv na zločine... preden se ti zgodijo

Prihodnost nas dohiteva hitreje, kot smo si predstavljali. V dogodku, ki je prav neprijetno spominjal na *Minority Report*, je prvi računalnik za predvidevanje zločinov zelo uspešno prestal prvo preizkušnjo. Poročnik James Mclaughlin iz enote za tehnično podporo pri newyorški policiji je svoj računalnik predelal tako, da zna ugibati, kje in kdaj bi se lahko zgodil kak zločin.

Računalnik je s pregledovanjem ogromne statistične baze predvidel, da se bo zločin najverjetneje zgodil v južnem Broadwayu 27 julija med osmo zvečer in polnočjo. Policisti, ki so bili poslani v patruljo v tisti del mesta, so ob 8.44 naleteli na žensko, ki ji je nekdo na cesti prav takrat ukradel torbico. Policisti so napad prijavili, kmalu pa so v bližini aretirali dva oborožena moška, ki sta imela pri sebi vsebino ukradene torbice. Prepričani smo, da *Robocopa* še ne bomo dočakali, a lahko stavite, da bo ta izum popolnoma spremenil način obravnavanja in predvidevanja zločinov, ki ga poznamo danes.

Za razliko od *Minority Report* newyorška policija ne verjame, da bi utopljene ženske lahko kaj prispevale k predvidevanju zločinov, zato se raje zanašajo na statistiko.

Žaljivi črv

Nov virus žali pisca Sasserja

Sven Jaschan, obsojeni avtor črva Sasser, je postal žrtev virusne zaušnice. Črv Labreat-D, ki izkorišča isto varnostno luknjo kot Sasser, na disk zapiše sliko Jaschena z veliko zapisano besedo "bitch" preko obraza.

Labreat-D deluje tako, da ustvari zadnja vrata na računalniku s sistemom Windows, preko katerih je mogoče masovno zagnati napade DoS, istočasno pa tudi onemogoči dostop do spletnih strani proizvajalcev protivirusnih programov. Žaljiva slika pa je samo češnja na torti, avtor je v kodo črva skril tudi sporočilo, v katerem žali druge pisce škodljive kode. V sporočilu je tudi naslednje besedilo: "Netsky (skysh*t), Beagle or Bagle, Mydoom and Sasser bye bye bitches it will be my game cuz the FBI or police are not searching for me to arrest me like ya Sasser" Aah, neverjeten besedni zaklad 133T HaXX0rja.

18-letni Jaschan je bil na nemškem sodišču obsojen na skoraj dve leti pogojne kazni in 30 ur družbeno koristnega dela. Razvijalec protivirusnih rešitev Sophos je objavil, da je bil Jaschan odgovoren za več kot polovico virusov v zadnjem letu dni. Microsoftova nagrada 250.000 dolarjev (skoraj 50 mio SIT) pa je botrovala kar nekaj uspešnim tožbam zoper pisce virusov, istočasno pa je povzročila tudi to, da ti programerji zdaj izumljajo še bolj zvite in nevarne viruse. Stavimo, da nekje že divja tiha vojna črvov.

Zaradi obsodbe je avtor Sasserja postal tarča drugih piscev virusov.

Dijaki bodo varnejši

Ministrstvo za šolstvo in šport je za varnost računalnikov in strežnikov v izobraževalnih zavodih pod svojim okriljem izbralo podjetje Norman, katerih izdelke smo v naši reviji že predstavili. Posel ni majhen, saj govorimo o 25.000 računalnikih v 870 ustanovah. Bodo pa iz tega dogovora veliko potegnili tudi dijaki, saj pogodba zajema tudi brezplačno zaščito za njih ter možnost cenejšega nakupa programske opreme *Norman Ad-Aware* (PCF39, 90%). Dijaki, obrnite se na šolske skrbnike računalniške opreme.

TSila v Biostarju

Podjetje Biostar bo med prvimi pograbilo nova nabora čipov za osnovne plošče imenovana Tforce 6100 in Tforce4 U. Osnovne plošče bodo nosile (zapletena) imena MB S-754 PCI-E Biostar TForce-6100 VGA, MB S-939 PCI-E Biostar TForce-6100-939OC in MB S-939 PCI-E Biostar TForce-4 OverCloc. Posebnost TForca je, da ima integriran grafični procesor GeForce6100 in, da je pripravljen za navijanje. Cena modela OverCloc je že znana in znaša dobri 23 tisočakov, kar ni veliko. Dobite jo pri podjetju E-misija. Opis lahko pričakujete že zelo kmalu.

BIOSTAR
ASOLID COMPUTER SUPPLY INC.

Vroča guma

Trije izumitelji iz Derbyshirea so patentirali teoretično cenejši način za proizvodnjo črnega črnila za tiskalnike, in sicer s taljenjem starih avtomobilskih pnevmatik, ki se potem rafinirajo v ogljikovo črno oglje. Pri HP-ju, ki je eden največjih proizvajalcev tiskalnikov, so na naše vprašanje o tem, ali bi to lahko pomenilo znižanje cen črnil, odgovorili z razpredanjem, da so njihova črnila že tako ali tako izjemno poceni, da razvoj stane tudi po več milijonov evrov in da razvoj novega črnila traja štiri leta... bla, bla, bla. Sklepamo, da je odgovor torej nikalen.
tinyurl.com/d94qe

Prestavimo na Defcon... eee... 13?

Hekerji, izumitelji in vsi, ki so obsedeni z računalniki na enem samem mestu

DefCon je pravo mravljišče čudaških tehnoloških idej.

Viva Las Vegas. 13. letni DefCon za veličastne in ne ravno uspešne hekerje s celega sveta se je pred kratkim odvijal v mestu luči. Gre za eno najbolj kreativnih konvencij na svetu, ki ni posvečena le zloglasnemu razbijanju kod, temveč tudi vsemu čudaškemu in krasnemu v svetu strojnega hekanja.

Predstavljajte si dogodek, na katerem prav mrgoli norih izumiteljev, ljudi, ki bi jih v filmu prav gotovo igral Rick Moranis. Na tem mestu je bil presežen svetovni rekord v dometu Wi-Fi, ko je Team Pad poslal standarden signal kar 200 kilometrov daleč, in sicer na račun kar nekaj zelo domiselnega brkljanja.

> **"Na dogodku mrgoli norih izumiteljev in opreme"**

Konec koncev gre za mesto, kjer se je organizatorjem zdelo, da bo blazno fina ideja, če bodo za seminar o hekanju bančnih avtomatov pripeljali še nekaj teh istih avtomatov. To so seveda tudi storili, nekdo pa je zamenjal logotipe bank s sporočili DefCona, vsi, ki so avtomate dejansko poskusili uporabiti, pa so morali plačati dva dolarja davka na idiotizem.

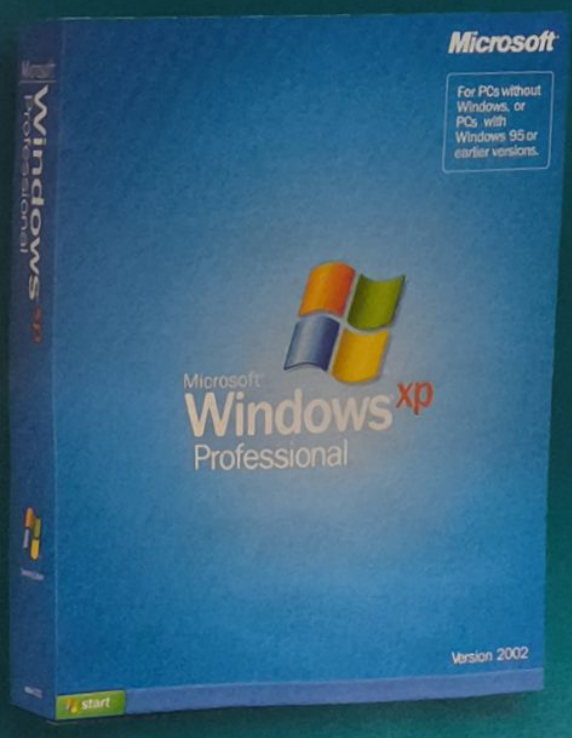
Na tridnevni konvenciji je bilo ogromno seminarjev, delavnic, kot je bila tista o hekanju bančnih avtomatov, pa tudi forumov o človekovih pravicah in korporativni varnosti. Temelj DefCona pa je domača pamet. Ni le prostor, kjer bi si lahko ogledali robotizirano kolo za hrčke, temveč tudi mesto, kjer lahko kupite vse, kar potrebujete. Najdete lahko cele vrste škatel, polnih čudnih tehničnih zadevic, ki omogočajo sestavljanje izdelkov, ki so tam predstavljeni kot novi projekti.

Vse več uporabnikov se pridružuje tej domači sceni, če posebej zato, ker na trg prihaja vse več potrošniških izdelkov, ki jih je precej enostavno hekati (pokukajte še na stran 76). DefCon se torej počasi sprehaja iz popolnega podzemlja v javnost...

www.defcon.org

Negenialna prednost

Microsoftova najnovejša zaščita pred kopiranjem razbita v 24 urah



Windows Genuine Advantage? Če ti tako praviš, g. Gates...

Aktivacija izdelka, zaradi katere smo bili tako zaskrbljeni za Windows XP in *Microsoft Office* je bila torej samo veliko hrupa za nič, kajne? Učinkovita zaščita pred kopiranjem? Ne. Nadležna in dolgotrajna zadeva za legitimne uporabnike? O, da.

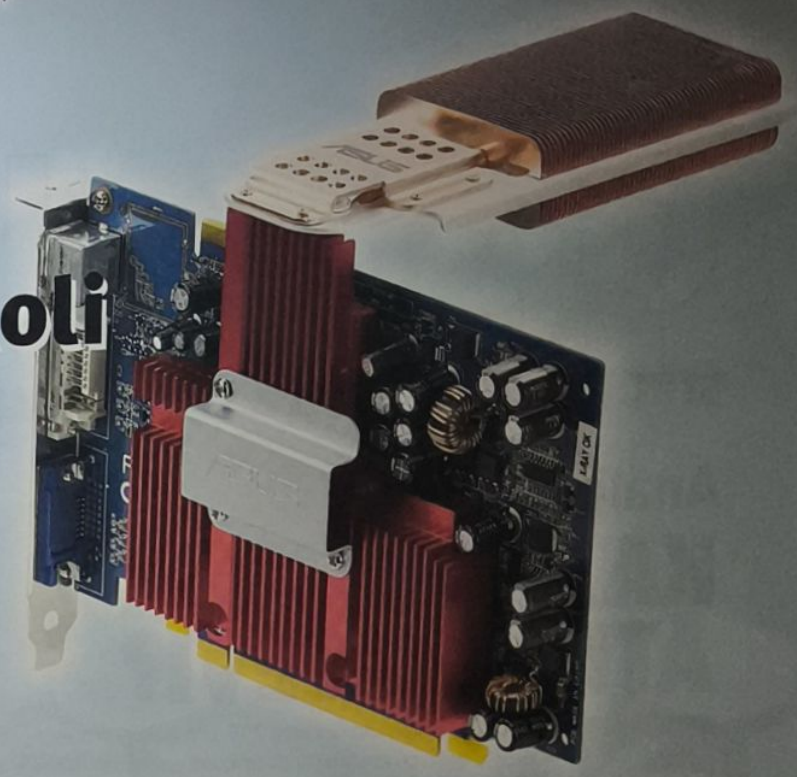
In ker to ni bilo dovolj, je Microsoft vse skupaj ponovil. Prav gotovo ste že naleteli na Windows Genuine Advantage, nadležen zaslon, ki od vas zahteva dokazilo, da je vaša kopija XP legitimna, preden ste lahko sneli DirectX ali kaj podobnega. Do pred kratkim ste lahko preprosto zavrnili dokazovanje in datoteko brez težav sneli, avgusta pa je preverjanje postalo obvezno za vse nekritične Microsoftove popravke. Če se je izkazalo, da vaša kopija Windows ni legalna, je obstajala celo možnost, da ste Microsoftu poslali CD, skupaj z računom, in ste dobili legitimno različico, ali pa ste zanjo plačali pol cene, če ste povedali, kje ste jo kupili [Nismo ravno prepričani, če bi bil odgovor: "Pred nekaj meseci od tipa v baru preko ceste," ravno primeren – Urednik] Tisti, ki so piratizirali Windows XP, so bili tako v godlji. No, za en cel dan, ker so v tem času hekerji iznašli čisto enostaven način, s katerim lahko zaobidete preverjanje, zahteva pa eno samo vrstico kode v Javascriptu. Kmalu je sledila cela vrsta drugih rešitev. Najbolj smešno pa je, da so distribucije Linuxa, ki uporabljajo emulator *WINE*, prestale preverjanje Genuine Advantage.

Dva tedna kasneje so pri Microsoftu reagirali. No, če smo čisto natančni, so priznali poraz in stisnili rdeče-modro-zeleno-rumen rep med noge in se zavlekli nazaj v razvojni studio. Trdijo tudi, da WGA ni bil zasnovan za to, da bi z njegovo pomočjo lovili pirate, temveč da bi uporabnikom, ki so prepričani, da imajo legitimne kopije, pokazali, da ni tako. Trdijo tudi, da razvijajo rešitev, ki bi bila bolj odporna na hekanje, a groze nove rešitve ne bomo dokazali, dokler ne bo izšla Vista. Še danes preverite, če imate legitimno kopijo Windows na **www.microsoft.com/genuinedefault.mspx**. Smeh.

ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

Oglaševalsko sporočilo

Zmanjšajte temperaturo grafičnega procesorja za 40°C brez kakršnegakoli dodatnega šuma



"Tiho hlajenje" zahvaljujoč najnovejšemu hladilnemu sistemu podjetja ASUS ni več ovira. Najnovejši hladilni sistem ASUS SilentCool, predstavlja tihi, pasivni hladilni sistem, ki ne proizvaja hrupa in pri tem učinkovito zniža temperaturo za kar 40°C bolje kot konkurenčni hladilni sistemi.

Tihi hladilni sistem

Danes ventilatorji predstavljajo najbolj razširjen sistem hlajenja. Kjub učinkovitemu hlajenju pa je njihova največja pomankljivost precej glasno delovanje, kar zna biti precej moteče, saj si vedno več uporabnikov doma ustvarja multimedijske centre. Hrup ventilatorja med poslušanjem glasbe ali gledanjem filmov pa zna biti zelo moteč.
Prav zaradi dejstva, da se morajo ventilatorji med predvajanjem zahtevnejših multimedijskih aplikacij, vrteti zelo hitro in dolgo časa, lahko hitro pride do okvare ventilatorja. In prav okvara ventilatorja je problem kateremu bi morali uporabniki posvetiti več pozornosti. V primeru okvare ventilatorja obstaja možnost za nestabilno delovanje sistema lahko pa pride tudi do resnih in trajnih okvar sistema.
Iz tega vidika SilentCool predstavlja odlično rešitev, saj je to pasivni in tihi hladilni sistem, ki odlično odvaja toploto in ščiti vaš sistem.

Večja hladilna površina

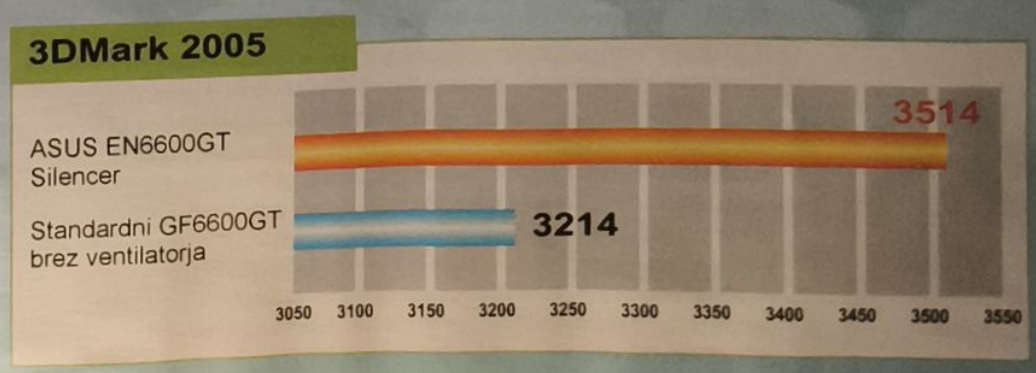
Sistem SilentCool sestavlja izredno velika hladilna površina, ki izjemno poveča odvajanje toplote, kar omogoča izredno učinkovito termoregulacijo grafičnega procesorja. Toploto odvajajo sistem hladilnih cevi in bakrena rebra, ki predstavljajo odličen prevodnik toplote. SilentCool predstavlja hladilni sistem podoben tistim, ki se uporabljajo pri procesorskih hladilnikih in s tem zmanjšuje temperaturo grafičnega procesorja bolje kot podobni konkurenčni proizvodi kar za 40°C.

Vrteča hladilna rebra

Gosto nameščena hladilna rebra se lahko namestijo pod kotom 90°. Glede na položaj toplotno kritičnih komponent v sistemu (procesor, tranzistorji, kondenzatorji,...), lahko vsak uporabnik postavi hladilna rebra v najbolj optimalen položaj za odvajanje toplote. Namestijo se lahko tudi dodatni hladilni moduli, pri čemer se temperatura zniža za dodatnih 6°C.

Superiorno hlajenje zagotavlja odlične rezultate na testih

Zahvaljujoč vrhunskem hladilnem sistemu je grafična kartica ASUS Extreme N6600GT Silencer na testu 3D mark 2005 dosegla odličen rezultat 3,514 točk. V primerjavi s konkurenčnimi rešitvami zasnovanimi na grafičnem procesorju GeForce 6600GT GPU so grafične kartice ASUS opremljene s hladilnim sistemom SilentCool, boljše predvsem po učinkovitosti in izredno tihem delovanju.
V tem trenutku je sistem SilentCool vgrajen na modelu ASUS Extreme N6600GT Silencer. V bližnji prihodnosti pa namerava ASUS ponuditi še več modelov grafičnih kartic, ki bodo opremljene s tem hladilnim sistemom.



Oglasno sporočilo | Acord-92 d.o.o., Stegne 13, 1000 Ljubljana

Opremljeni

STROJNA OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ NESTRPNO PRIČAKOVANIH

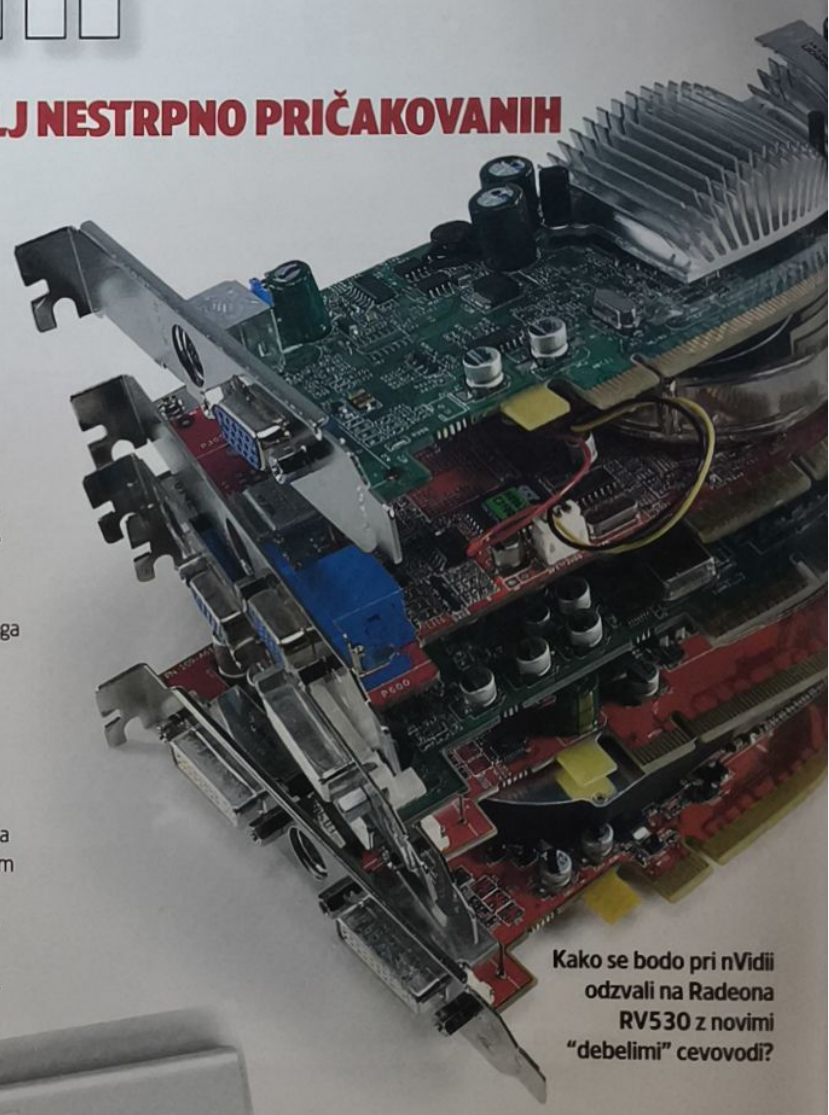
Analiza

KAJ SE SKRIVA V ATI-JEVI CEVI?

Na začetku je bil nVidiin GeForce 256, prvi grafični procesor s strojnim T&L. In bil je dober (kolikor je lahko procesor s štirimi cevovodi pač dober). Kasneje je prišel noro popularen ATI-jev Radeon 9700, prvi čip, ki je imel kar osem cevovodov za renderiranje. In svet se je veselil. nVidiin tekmec, imenovan GeForce FX 5900, se je zataknil pri štirih cevovodih in se z omenjenim Radeonom 9700 nikakor ni mogel kosati. Prav zato ekipa zelenih ni tvegala s kartico GeForce 6800, tako da so jo opremili s kar 16 cevovodi za obdelavo pikslov. ATI je seveda takoj odgovoril z Radeonom X800, ki je prav tako imel 16 cevovodov. In zdaj je nVidia predstavila novega grafičnega Goljata, ki sliši na ime GeForce 7800 GTX in ima kar 24 cevovodov, kar pomeni, da je trenutno najhitrejša grafična kartica na trgu.

Zato je samo vprašanje časa, kdaj se bo pojavil ATI-jev novi čip s 24 ali celo 32 cevovodi za obdelavo pikslov, kajne? Eeee, ne. *PCF* je odkril, da so se pri kanadskem grafičnem gigantu odločili narediti konec tekmovanju v številu cevovodov. Naslednji grafični procesor s kodnim imenom R520 namreč ne bo imel nič več kot le 16 cevovodov. Celo naslednik R520, trenutno znan kot R580, jih ne bo imel več. Še bolj kontroverzen pa je ATI-jev novi čip srednjega razreda, RV530. Razvija se, da bi zamenjal Radeona X700, ima pa le štiri cevovode, torej pol manj kot X700. R580 in RV530 pa bosta imela "debele" cevovode z izboljšanim vzorčenjem tekstur (vključno z dinamičnim osvetljevanjem) in možnosti senčenja.

Zanima nas pa, če se bo ATI z novimi karticami na trgu odrezal tako dobro kot nVidia. Teorija, ki podpira RV530 je enostavna: čipi srednjega cenovnega razreda se običajno uporabljajo z monitorji, katerih nativna ločljivost ne presega 1.280 x 1.024. Zato je bolje, če denar, ki bi ga drugače zapravili za dodatne tranzistorje, vložijo v boljše izvedeno senčenje in osvetljevanje, namesto da bi izdelali grafični procesor, ki bi bil sposoben prikazovati sliko pri ločljivostih 1.600 x 1.200 ali višjih. No, tako vsaj upajo pri ATI-ju.



Kako se bodo pri nVidii odzvali na Radeona RV530 z novimi "debelimi" cevovodi?

Seksi?
Tipkovnice in Bill Gates. Obojim ne bi mogli reči, da so seksi. Pri Art Lebedev pa je to uspelo vsaj pri tipkovnicah, če smo že pri Njegovi Billnosti obupali.

Več monitorjev
A mislite, da ste glavni asi, ker imate dva monitorja? Optimus vas bo spustil na trdna tla: na vsaki tipki je majcen zaslonček OLED, ki omogoča takojšnjo predelavo tipkovnice.

Ekonomija velikosti
Optimus ne bo poceni tipkovnica, saj bo stala vsaj 70 tisočakov. Je pa res, da ne bo potrebno izdelovati posebnih modelov za različne regije, kar bo gotovo znižalo stroške.

Hura za prestope
Zdaj, ko je Apple napovedal prestop na Intelove procesorje, bo to prav gotovo najboljša tipkovnica za sisteme z operacijskima sistemoma OS X/ Windows.

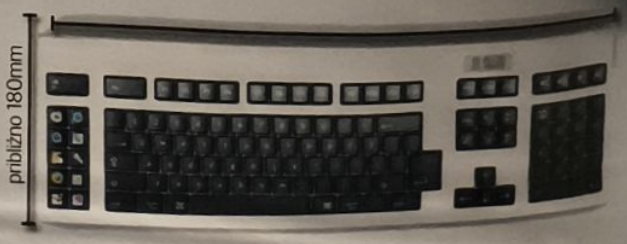
Genialne tipke

Tipkovnica Optimus

Cena od 70.000 SIT naprej **Na voljo** 2006 **Na spletu** www.artlebedev.com

Za navadne smrtnike je tipkovnica čisto običajna in funkcionalna naprava. Za računalniške navdušence pa je isti kos opreme osnova za celotno kulturo. Oziroma šele bo, in sicer od naslednjega leta naprej, ko bo ta besno odlična tipkovnica naprodaj. Tipkovnica Optimus, ki so jo razvili pri ruskem oblikovalskem podjetju Art Lebedev, ima robustno in kvalitetno aluminijasto ohišje. To je sicer dobro, ni pa ravno unikatno. Če bi radi videli pravo pisarsko norišnico, vrzite oko na tipke. Ne, oči vas ne varajo; čisto vsaka tipka ima lasten barvni zaslon OLED, na katerem se lahko izrisujejo najrazličnejše ikone, slike in seveda tudi klasični alfanumerični znaki. Pri Art Lebedev pravijo, da bo Optimus združljiva z vsemi popularnimi operacijskimi sistemi, tipkam pa bo mogoče dodeljevati najrazličnejše funkcije, tako da bodo podprte vse vrste programov, od iger do profesionalnih programov za obdelavo videa in drugih multimedijskih vsebin.

Razsvetljeno



Grafični velikan

Gigabyte GV-3D1-68GT

Cena ok. 142.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.giga-byte.com

No, pa je uradno. Z izdajo te absurdno velike grafične kartice z nVidiinim čipom je šlo "uparjanje" kartic preko vseh meja dobrega okusa. Navajamo se dvojedrnih procesorjev in priznamo, da je nVidiina tehnologija SLI blazno uspešna. S to dvoprocesorsko grafično kartico pa je Gigabyte prav gotovo kupil vozovnico za prvi razred v smeri proti procesni blaznosti. Na papirju so specifikacije več kot impresivne: dva procesorja 6800 GT stlačena na eno kartico, skupaj z 32 cevovodi za obdelavo pikslov in 12 enot veterks in 512MB pomnilnika GDDR3. Če zadevo bolje pogledamo, pa odkrijemo trik ali dva. Največja težava je v tem, da boste potrebovali eno od redkih nVidiinih osnovnih plošč, da bi to pošast lahko sploh uporabljali.

Še bolj boleče pa je, da kartica ne podpira naprednega senčenja in visoko-ločljivostnega renderiranja nove generacije kartic GeForce 7800 GTX, cena pa ni nič kaj nižja. **Gargantsko**

Digitalna fotografija

Sony DSC-H1

Cena ok. 120.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.sony.com

Sony je predstavil digitalni fotoaparat, za katerega pravijo, da je primeren tako za običajnega uporabnika, kot tudi za profesionalnega fotografa. Model DSC-H1 ima pester nabor funkcij, ki olajšajo uporabo fotoaparata in profesionalne pripomočke za tiste, ki želijo biti pri svojih fotografijah kar se da ustvarjalni. Izberete lahko enega od samodejnih načinov fotografiranja, ali pa nastavitve izbirate ročno. Fotoaparat odlikuje 12-kratni optični zoom objektiv, 5,1 milijona efektivnih pikslov, 32MB vgrajenega pomnilnika, zaslon LCD visoke kakovosti in premera 6,3cm ter optični stabilizator slike, ki zagotavlja, da bodo fotografije, posnete s tem fotoaparatom kljub vibracijam, zajetnemu zoomu in stresu uporabnika vedno ostre in kvalitetne. **Potencialno**

Hladni kolos

Asus Extreme EN6600GT Silencer

Cena ok. 59.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.asus.com

Ko je na prodajne police prihrumel GeForce 7800 GTX, je nVidia dokazala, da mlinčki pikslov ne rabijo biti ravno velikanski in glasni. A čeprav je 7800 impresivno tiha kartica, vseeno ni neslišna. Tukaj torej nastopi Asusov GeForce 6600 GT brez ventilatorja. Priznamo, da ne gre za tako zmogljivo kartico, kot je 7800, a se pri Asusu hvalijo s kar nekaj novostmi, vključno z do 40°C hladnejših procesorjem v primerjavi s konkurenco (karkoli že to pomeni). Sama izdelava je precej inovativna, saj je bakren hladilnik s celo serijo reber nameščen na roko, ki jo lahko premaknete stran od vročih delov računalnika. Pomanjkljivost te rešitve pa je, da je kartica precej visoka, tako da jo bodo lahko vgradili le uporabniki sistemov v velikih ohišjih. **Hladno**

Kodak

EasyShare Z7590

- 10X optični zoom (30x total zoom)
- 5.0 MP ločljivost tipala max. 2576x1932
- 56mm (2,2") velik LCD zaslon z visoko ločljivostjo
- SCHNEIDER KREUZNACH C-Varigion leča

Kodak EasyShare system

Ekvivalent 35mm: 38-380mm
Goriščna razdalja: 2.8-8.0(wide), 3.7-8.0(tele), makro 12cm,
Spomin: 32MB + reža za SD/MMC kartice,
časovno neomejeno snemanje AVI filmov z zvokom,
A/V izhod, KODAK camera Dock/Printer priklop, USB 2.0, bliskavica
16 programov fotografiranja. 5 barvnih načinov
KODAK Color Science Image Processing Chip
Priloženo: Li-ion akumulatorska baterija, KODAK hitri polnilec za baterije,
EASYSHARE programska oprema. USB in A/V kabel
teža 219g (brez baterij).

99.900 SIT

Cene so informativne, so v SIT in ne vsebujejo DDV, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se pridržujemo. Acardo z.o.o. Stegne 23, Ljubljana

Pooblaščeni prodajalci:
Harvey Norman, trgovine JAE, trgovine Emisija, Rolan, trgovine Janus, E.Leclerc, Ebatt, Mdex, SebaNet, UniHit, Teal, FreeCom, SatCom, www.pcplus.si

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preikusnimi programi, predstavitvenimi filmi.

>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger

>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja

>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri. Izbirate lahko med naslovi:

- **Children of the Nile**
- **Worms Forts Under Siege**
- **Monster Truck Fury**
- **House of the Dead 3**
- **Dance eJay 3**

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo

24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

POSEBNA PONUDBA!

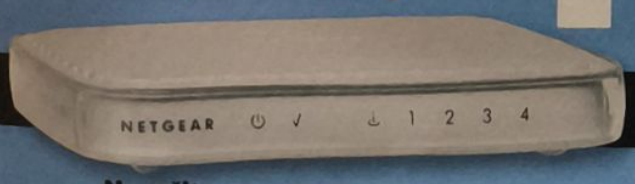
Samo za naročnike revije *PCFormat*

Doplačajte naročilu samo 2.000 SIT in vaš je lahko eden izmed naslednjih hitov:

- **Far Cry**
- **Playboy: The Mansion**
- **The Settlers: Heritage of Kings**

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim prej

NETGEAR®
Everybody's connecting.®



PCFormat-ova posebna ponudba

Naročite se v mesecu oktobru in namesto igre lahko prejmete posebno darilo:

Usmerjevalnik Netgear RP614

(*pohitite, število daril je omejeno)

Enostavno omogočite varno skupno rabo interneta vsem vašim računalnikom. RP614 omogoča staršem omejevanje dostopa do spletnih strani in ogled poročil o internetni aktivnosti, obenem pa ščiti vaše omrežje pred vdori, virusi in trojanskimi konji.

Nagrajenci PCF43: Napihljiv gol za nogomet: Franc Modrijan, Laze v Tuhinju; **Tipkovnica Labtech ultra-flat:** Matjaž Krajnc, Maribor; **Glasbeni CD Midnight Club:** Janko Osojnik, Ravne na Koroškem; Roman Cerkvenik, Koper; Janez Klemenčič, Polzela; Milenko Hočevar, Jesenice; Jure Perme, Grosuplje; **Torbica za CD/DVD:** Jernej Cugma, Loče; Marko Tomanič, Lovrenc; Igor Kavčič, ...

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

Manifest

(gre le za kratke izseke iz pisma)

...Počutim se poklicanega, da zapišem tisto, kar večina uporabnikov računalnikov že dolgo misli oziroma ve, nima pa moči in sredstev, da bi se javno izrazila – problem je v razdrobljenosti. Moramo se združevati v skupine, samo skupaj lahko enotnemu glasu damo moč, ki bo rušila zidove...

...Napredek je v odprtokodnih programih. Komu koristijo programi, ki delujejo odlično, a je njihovo delovanje skrito? Uporabnikom? Seveda, saj dobijo, kar so želeli. Avtorjem programa? Vsekakor, saj dobijo plačilo za svoje delo. Človeštvu? Ne. Spet je treba gledati na stvar celostno – konkurenca bi vedno morala vedeti, kaj so nasprotniki naredili prav, da so uspeli, saj bo le tako prišlo do najhitrejšega možnega napredka, ki bi nam moral biti skupni cilj...

...Ni pošteno zaračunavati za stvari, ki so nujno potrebne v življenju in za normalno funkcioniranje subjekta (kamor spada tudi zabava). Denarja je na svetu dovolj, da bi vsi živeli udobno, le požrešnost velikih korporacij bi bilo treba ustaviti. Prej ali slej bodo države začele deliti brezplačen kruh, mleko in podobne stvari, ki niso luksuz, ampak nuja. V to kategorijo bodo sčasoma padli tudi računalniki...

Ivan, e-pošta

PCF pravi To pismo je bilo dolgo 34 strani in nam je vzelo eno konkretno podaljšano malico, da smo se prebili skozi. Ivan, naš junak si... pa še nekatere ideje so prav posrečene. Samo ne razstreli česa, če ti prihodnost ne bo uresničila vsega. Dobiš pa igralni ploščček, da si malo odpočiješ možgane.

Ženski glas

Do nedavnega sem spadala med ljudi, ki se z muko spravijo pred računalnik in to le takrat, ko je pred vrati rok za oddajo seminarja. Kljub temu pa sem že takrat občasno prelistala vašo revijo – če ne drugega, so me pritegnili testi računalnikov, čeprav nisem razumela vsega. Sedaj pa je ob fantu, ki je moje popolno nasprotje, torej pravi računalniški genij, postal PC, in tako tudi vaša revija, del mojega vsakdanjika. Moram reči, da *PCFormata* sedaj ne prelistavam več, temveč ga kar preberem in priznam, da mi zelo pomaga razumeti, o čem pravzaprav govori moj dragi. V nasprotju z bralcem iz prejšnje številke moram posebej pohvaliti rubriko Tomaževe sladke igre, saj mi zelo olajša delo pri razvozlavanju krikov, ki prihajajo izpred računalnika – zdaj vsaj vem, kaj se tam dogaja. Hvala vam.

Barbara, Koper

PCF pravi Ženska, ki se trudi razumeti, zakaj njen fant igra računalniške igre? Kje si bila, ko so izbirali glavno akterko za oddajo Sanjska ženska?

Matematika

Najprej pozdrave vsem v uredništvu; super ste, fantje (in dekleta), le tako naprej. Vendar pa vam pišem še zaradi nečesa drugega, ne zgolj, da bi vam pel hvalo (v redu, priznam, zanič pevec in pesnik sem). Tako se jaz oni dan pogovarjam z kolegom, nakar pade debata o ceni iger, konkretno, o mesečni naročnini na večigralske naslove oziroma *WoW*. Kolega sem namreč povprašal, kdaj se namerava pridružiti spletni komuni igralcev *World of Warcraft*. Nakar mi ta odgovori, da *WoW* ne bo igral, zaradi (predrage) mesečne naročnine. Ves začuden naredim naslednjo računico; povprečen igralec preigra štiri naslove mesečno, nakar jih proda in se mu del denarja povrne. Recimo da na ta način porabi 7.000 SIT mesečno. Kar sploh ni veliko. In če mu je kateri izmed naslovov všeč, ga obdrži in igra dalj časa, kar pomeni da bo v prihodnjih mesecih porabil za nove igre že manj denarja kot sicer. Kaj pa spletne igre? Ko jo kupiš, je ne igraš le nekaj mesecev, temveč več let, in porabiš povprečno še manj denarja mesečno za ostale igre, saj takšne igre nato igraš ponavadi več kot ostale. Naročnina, porečete? 4.000 SIT mesečno je manj kot stane šolska malica v enem mesecu, ali, da ne boste stradali, manj kot jutranja kava. In če nimate 7.000 SIT mesečno za igre; to je manj kot en dan dela v vikendu, ki pa si ga vsakdo lahko privošči in na ta način služi ta denar. Torej ni razloga, da vsakdo ne bi kupoval originalnih iger. Pa jih? Še zdaleč ne. Vzrok tiči drugje, igralci namreč ne maramo (marajo) plačevati za naslove, ki jih igramo. Torej je potrebno najprej spremeniti odnos, ne jamrati nad ceno iger, temveč pametno izbirati naslove, pametno vlagati denar, in originalne igre naenkrat niso več nedosegljive. Za večino tega lahko poskrbimo sami, za to, katere igre so vredne denarja, pa imamo *PCFormat*.

Grega

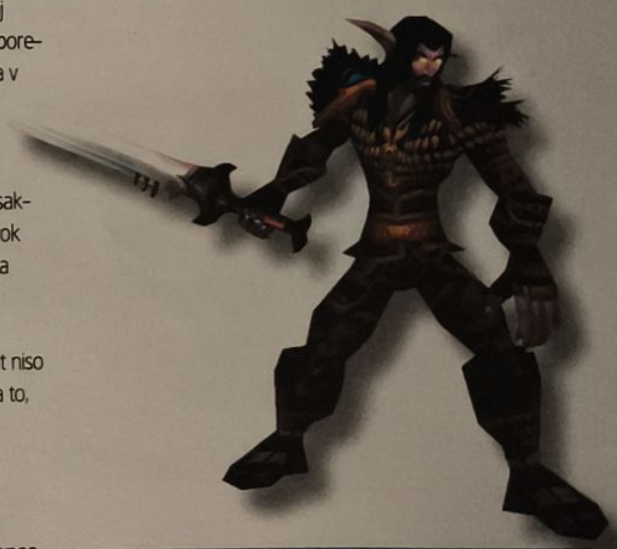
PCF pravi Takšna pisma so dokaz, da povprečen igralec ni povsem brez moralnih načel in da se danes morda na piratstvo ne gleda več, kot na nekaj samoumevnega. Tudi v uredništvu imamo nekaj navdušencev nad *WoW* in ti bodo tvoj izračun z veseljem uporabili kot dober argument, ko naslednjič poteče naročnina.

Razgled?

V prejšnji številki ste objavili članek o "novem" Windows Vista. Te sem imel čast tudi sam preizkušati, a mene niti približno ni prepričal. Vse te "nove" lastnosti Windows so lahko nove samo za Micro$oftovce. Na Linuxu vse to in še veliko več uporabljamo že leta in leta (zavihki, prosojnost, grafični namestitveni vmesnik, iskanje, atributi, veliko boljši FS, VARNOST, podpora vsem procesorjem...), celo Windows 95 sem že videl veliko lepše predelane, vključno z vsemi novostmi Viste. Tale Windows je po vseh stvareh, razen po animaciji, nekaj izboljšavah in ogromni zahtevnosti za procesorje ter grafične kartice, popolnoma enak Windows XP, samo bolj oskubljen je (drevesni pogled, statusna in orodna vrstica...). Windows se nalaga res celo večnost (če ne še več), ne namesti se na procesorje Centrino in Turion, velike probleme ima z vsemi gonilniki po vrsti (nekateri sploh ne obstajajo, redke pa celo najdeš na internetu v različici alfa). Vsaka operacija (odpiranje menijev, oken, programov...) traja veliko dlje kot v XP, povsod je poplava vseh teh iskalnih oken, ki se v 90% ne uporabljjo, in še bi lahko naštevali. Aja... kam je pa izginil OpenGL?!?! Grafični vmesnik Indigo in še nekateri bodo kmalu na voljo tudi za XP... kaj bo torej takrat razlika med obema operacijskima sistemoma? Edino ena stvar mi je pa zelo všeč: navidezne mape.

Tadej

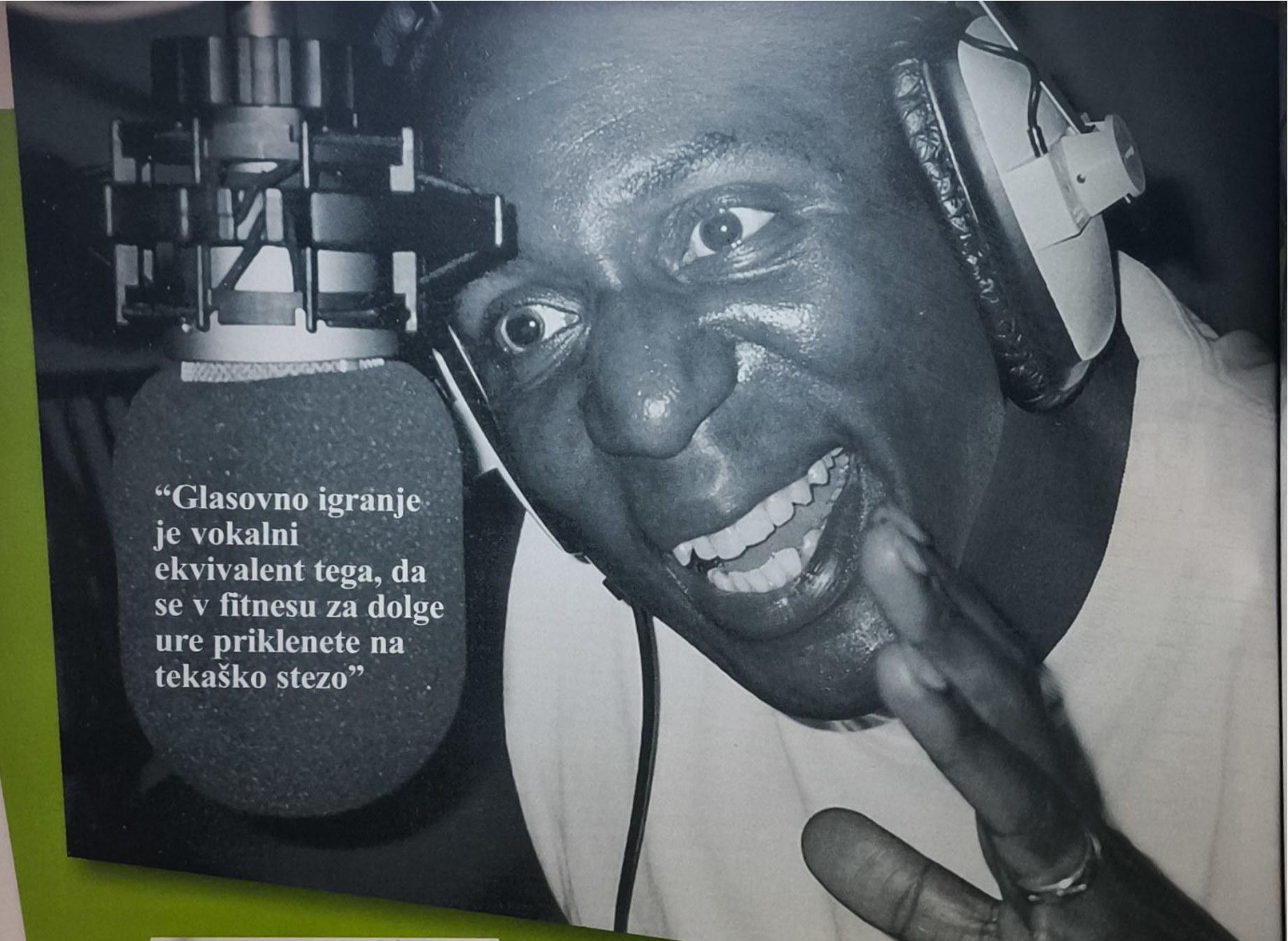
PCF pravi Morda Vista res ni izpolnitev vseh naših sanj, vendar se moraš zavedati, da nosi različica, ki je trenutno na voljo javnosti, oznako Beta 1. To seveda pomeni, da si en cel kup stvari, ki bodo v polni različici delovale, tako kot morajo, trenutno ne zna niti čevljev zavezati.



Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni ploščček *Trustmaster wireless dual triger* in igro *Pro Evolution Soccer 4*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.


“Glasovno igranje je vokalni ekvivalent tega, da se v fitnesu za dolge ure priklenete na tekaško stezo”

ZA GLASOVI

Brez dobrega glasovnega igranja lahko vsaka igra za PC hitro izgubi privlačnost. *PCF* poišče neopevane junake računalniških iger

Kadar so dobri, jih verjetno sploh ne opazite, kadar so slabi, pa bi se najraje razjokali ali pa igro z ovitkom vred zažgali. Skrivajo se za jezno vojsko narednikov, za našobljenimi junakinjami in pogosto dvomljivo sinhronizacijo. Jočejo, kričijo, po petdesetkrat teatralno umrejo v peklu in so namesto vas celo ustreljeni. Govorimo seveda o igralcih, ki posojajo glasove likom v računalniških igrah, in njihovem svetu tesnih kabin, ekstremno izsušenih grl in alternativnih rab steklenic vode Evian.

Z nekaterimi stvarmi, ki so povezane z glasovnim igranjem v računalniških igrah, najbrž niste seznanjeni. Veliko število glasovnih igralcev, ki dela v industriji računalniških iger, izhaja iz bolj tradicionalnega igralskega okolja, izkušnje pa so pridobivali s številnimi vlogami v gledališču, na televiziji in radiu. Glasovno igranje v računalniških igrah je v primerjavi z drugimi oblikami glasovnega igranja dejansko še bolj zahtevno opravilo. Pravzaprav je vokalni ekvivalent tega, da se v fitnesu za dolge ure priklenete na tekaško stezo.

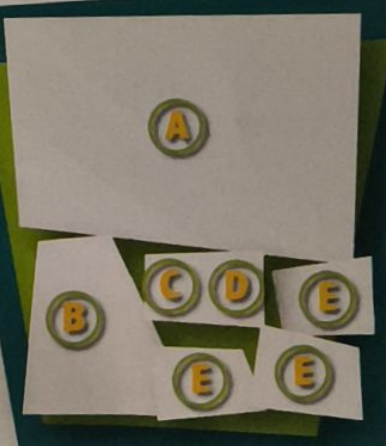
In ko nazadnje izveste njihova imena, boste ugotovili tudi, da se ti glasovni igralci pojavljajo vsepovsod. Lara Croft ima tudi drugo življenje, v katerem svoje pohodne čevlje zamenja za elegantne baletne čeveljce in se prelevi v Angelino Ballerino. Chaos iz *Warhammer 40.000: Fire Warrior* je prav tako glas modre miške "Mr. Mouse" iz nekega tujega oglasa. Abaddon iz *Primal* ni le glas, ki že pet let stoji za originalnim Red Bullom, temveč tudi šef Garyja Oldmana, Commissioner Loeb, v *Batman Begins*. Če ti ljudje kdaj poprimejo za orožje, se bomo vsi skupaj znašli v lepi kaši.

SPOZNAJTE GLASOVE

Jonell Elliot je glasovna igralka že 15 let, šest let se je urila v gledališki šoli Italia Conti in leto dni v londonski Central School of Speech and Drama, kjer jo je delo glasovnega igralca najprej pritegnilo.

"Vedela sem, da si želim delati na tem področju in zaslužiti nekaj denarja. Imela sem prijatelje, ki so bili lastniki snemalnega studia, in so me zaposlili kot recepcionistko," je razložila Elliotova. "Zmeraj sem bila tam, zato je producentom, ki so včasih hitro potrebovali posnetek glasu, moj menedžer povedal: "Naša recepcionistka je hodila v dramsko šolo, zakaj ne bi poskusili kar z njo?" Moje prvo delo je bilo snemanje spremljevalnih glasov za *Birds of a Feather!*. Posnela sem tudi demo posnetek, na katerem sem brala dele manjših scenarijev, ki sem jih napisala. Tako me je izbral agent za glasovno igranje in moja kariera je nenadoma pričela cveteti."

Čeprav je bila Elliotova ljubiteljica *Dooma*, se je njen prvi pohod v svet glasovnega igranja v računalniških igrah pričel leta 1997, ko je odigrala sedemletno Miette, glavno junakinjo v Psygnosisovi *City of Lost Children*. Kar dobro ponazarja eno izmed anomalij glasovnega igranja na splošno; z njim presegate meje starosti, spola in pogosto celo lastne fizične oblike



A COLIN MCFARLANE
Colin je zaslovel z velikim številom različnih računalniških iger, vključno s *Primal*, *Fable* in *Constantine*.

B KERRY SHALE
Kery Shale, ki je sodeloval v igrah *Constantine* in *Vietcong*, obuja like s papirja v življenje.

C JONELL ELLIOTT
Jonell, glas Lare Croft, snema prizor iz *Tomb Raider: The Angel of Darkness* z drugim članom igralske zasedbe, Jossom Acklandom.

D JOSS ACKLAND
Poleg tega da je svoje znatne talente prispeval v franšizi *Tomb Raider*, se je Joss pojavil tudi v nekaterih hollywoodskih filmih, kot sta *K-19: The Widowmaker* in *Lethal Weapon 2*.

E COREY JOHNSON
Corey Johnson v enem izmed bolj mirnih trenutkov. Pojavil se je tudi v *Saving Private Ryan* in *Black Hawk Down*, nedavno pa je igral agenta Claya v *Hellboy*.

na način, ki ga druge vrste igranja ne omogočajo. Čeprav je danes že v svojih tridesetih, Elliotova redno igra fantiče in dekletca, dojenčke, stare ženičke, v računalniški različici *Monopolyja* pa je nekoč posodila glas celo figuricam. Če se sprašujete, kako sploh zvenijo figurice, vam lahko povemo, da so "sladke in dekliške, zelo ženstvene, vendar tudi nekoliko vzvišene."

Čeprav se je skozi leta zamenjalo kar nekaj glasov za Laro Croft iz *Tomb Raiderja*, je prav Elliotova tista, ki je vložila največ ur v posojanje glasu enemu izmed najbolj prepoznavnih likov industrije računalniških iger. Larin glas je bila v *Tomb Raider: The Last Revelation, Chronicles* in *The Angel of Darkness*. "Ko so me zaprosili, da bi se preizkusila kot glas Lare, sem bila navdušena, saj se je za vlogo potegovala kopica veliko bolj znanih igralk," je povedala Elliot. "Ko sem dobila vlogo, je praktično prevzela celo moje življenje za naslednjih pet let!"

Postati glas tako dobro uveljavljenega lika ni lahka naloga, še zlasti, če pomislite na količino dialoga v zadnjih igrah *Tomb Raider*, da sploh ne omenjamo kakofonije Larinih slavnih kruljenj, krikov in vzklikov. "Zadeve, kot so kriki in reakcije na bolečino, se imenujejo 'wallabanks' posnamemo pa jih na koncu seje, zato da ne preobremenim glasu že na začetku," je razkrila Elliotova. "Posneti sem morala tudi zvoke pri plavanju pod vodo, za katere sem vzela steklenico vode Evian, odrezala vrh steklenice, nato pa si napolnila usta z vodo in izgovarjala svoje vrstice naravnost v plastenko."

Elliotova se je precej posvečala svojemu alter-egu in igre *Tomb Raider* celo poskusila igrati. "Ker nisem ravno izkušena igralka računalniških iger, sem morala včasih spraševati ljudi, kaj moram storiti, ali prepričati svoje prijatelje, da so mi pomagali priti do naslednje stopnje, tako da sem lahko slišala svoj glas. Čudaško je bilo slišati, kako Lara umre z mojim glasom – še zlasti, ker sem umirala precej pogosto!"

PRIJAZNO OBČINSTVO

Najbrž pa ni večje zavzetosti za računalniške igre, kot je ta, da se privlečeš na E3, epski igričarski sejem v Los Angelesu. Tukaj se je Elliotova znašla v kabini, oblečena v triko, ki je pokrival njeno celo telo, in senzorje, ki so ji pokrivali celoten obraz, in upravljala navidezno Laro na velikem zaslonu kot del promocije za *Tomb Raider: The Angel of Darkness*.

Kljub temu, da je Elliotova sredi zmešnjave E3 obtičala v trikoju, kar se na lestvici mučenja uvršča na isti nivo kot puljenje nohtov, ima o celotni izkušnji pozitivno mnenje. "Trikrat na dan sem imela kratke, 10-minutne intervjuje, v katerih mi je kamera omogočala, da sem videla ljudi v občinstvu. Ti so se lahko nato pogovarjali z Laro na zaslonu, jaz pa sem jo animirala in ji posodila glas." In kaj mislite, kakšna učena in razumna vprašanja je imelo občinstvo za junakinjo računalniške igre? "Spraševali so me stvari kot: 'Kako veliki so tvoji joški, Lara?' ali: 'Te lahko uščipnem v rit?', v kabini pa je z menoj bil tudi predstavnik podjetja Core v primeru, da bi mi zastavili zapleteno vprašanje o igri!" Industrija računalniških iger, dame in gospodje, je čista elita...

Jonell Elliot je bila glas Lare Croft skoraj celih pet let.

ORKESTRALNI GLASOVI

V svetu, kjer je vaš glas vaše sredstvo preživetja, lahko razdelitev vašega edinega, od boga danega glasu, v veliko število razpoložljivih vokalnih stilističnih predelav, predstavlja velik izziv. Elliotova pravi, da lahko glasovni igralci postanejo tako pozorni na način oglašanja ljudi, da posnemajo glasove od vsepovsod – iz avtobusa, iz trgovin, še zlasti ploden vir njihovega navdiha pa so prav njihove lastne družine.

Corey Johnson, ki je posodil glas likom v *Heist, Reign of Fire* in *Shadowman*, je prav tako igral agenta Claya v *Hellboy* (pred kratkim se je pojavil tudi kot blazni mogotec Henry Van Statten v epizodi *Dalek* nove serije *Doctor Who*), televizijo pa ima za izvrstno mesto, ki ponuja navdih za izbiro glasov. "Stari filmi in risanke, kot je *Bugs Bunny*, so sijajna izbira. Nove so večinoma zanič, z izjemo nekaterih biserov, kot so *Ren and Stimpy*, *The Simpsons* in *South Park*. Druge žalijo mojo inteligenco, zato se raje odločam za starejše zadeve, ki so že preizkušene."

Internet in radio sta predstavljala dober vir navdiha pri iskanju primernih glasov za Kerryja Shalea, in če se slučajno sprašujete, kdo sploh je ta človek, naj vam povemo, da je glas za Wernerjem Von Croyem, hudobcem v *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, in glasovna zamenjava Paula Michaela Glaserja kot Starskega v *Starsky and Hutch*.

"Na zalogi imam več kot sto glasov in naglasov. Nekateri mi ne povzročajo preglavic, v nekatere pa moram vložiti veliko dela, kar velja na primer za avstralski naglas. Ko sem delal v Avstraliji, sem domov prinesel tudi tamkajšnji naglas! Nekaterih drugih, kot je madžarski, sem se naučil s poslušanjem radijskega programa BBC. Druge sem proučeval na spletu. Prav tako igram vse vrste angleških vlog, saj

tukaj živim polovico svojega življenja."

Vendar pa so vloge glasovnega igranja le redkokdaj tako požrešne kot vloga Lare Croft. In kaj se zgodi, ko moraš v studiu posoditi glas desetim različnim likom v isti igri? Za Collina McFarlana, ki je igral v *City of Lost Children* ter *Fire Warrior* in *Primal* (da ne omenjamo njegovih vlog v *The Fast Show*, *Jonathan Creek* in pred kratkim tudi v *Batman Begins*) to pomeni, da si ne more zmeraj zapomniti vseh likov, ki jim je vdahnil življenje.

"Moj sin je nekega dne pritekel do mene in rekel: 'Očka, očka, ali igraš v tej novi računalniški igri?' Rekel sem: 'Mogoče, kako pa se imenuje?' in odgovoril je: '*Fable*' (pokukajte v poročilo našega obiska pri Lionheadu na strani 54). Ime mi je zvenelo znano, vendar sem moral pregledati svoj dnevnik, da sem ugotovil, da v tej igri prav zares igram! Vendar vam imena igre pogosto sploh ne zaupajo ali pa izveste le posamezne podrobnosti – in če posojate glas velikemu številu različnih likov, kot to običajno počnem sam, si je težko zapomniti vse."

VOKALNO RAZGIBAVANJE

Kar sploh ni presenetljivo, kadar vse svoje sile vložite v en glas, nekaj minut kasneje pa počnete povsem isto stvar s popolnoma drugačnim glasom. "Veliko energije je potrebno, da se spravite v kabino za snemanje," pravi Eric Meyers. To je človek, ki stoji za velikim številom glasov v naslovih, kot so *Sacred*, *Killzone* in *Stolen*, svojo kariero glasovnega igralca pa je pričel s tvegano potezo – z nastopom v radijskem oglasu za mornarico, takoj po pričetku vojne v Vietnamu, v goreče protivojno razpoloženem San Franciscu.

Meyers je razložil, da ste lahko srečni, če pri glasovnem igranju v računalniški igri dobite scenarij nekaj dni pred snemanjem in izveste vsaj nekaj informacij o ozadju likov, ki jim boste posodili glas. Pogosto pa glasovni igralci vse našteto dobijo šele na dan snemanja, tako da mora režiser poznati vokalni obseg svojih igralcev in natančno vedeti, kakšnim vrstam likov bodo lahko pri priči posodili svoj glas.

"Trdno morate verjeti v to, kar počnete, obenem pa morate imeti tudi bogato domišljijo. Ko začnete igrati, se potite in pljuvate, krilite z rokami po zraku, slušalke pa vam padajo z glave. Biti morate zares glasni in napadalni. Glasovno igranje v računalniških igrah ni podobno drugim vrstam glasovnega igranja, saj se osredotoča na akcijo, razburljivost in gradnjo tempa. Dejansko je zelo zabavno, vendar se ob odhodu iz studia počutim, kot da bi odhajal z napornega treninga!"

McFarlane ima podobne izkušnje: "Običajno zaradi nizkega glasu igram mogočne like ali zlobne tipe, vsi glasovi, ki jih proizvajate iz zadnje strani grla, pa zelo obremenijo glasilke. Razvijalci pogosto želijo, da odigram smeh, umiranje, klice na pomoč in tako naprej za vsak posamezen lik, ki mu posodim glas, hkrati pa želijo, da jih odigram na veliko različnih načinov, kar je lahko poleg dejanskega dialoga precej utrujajoče."

Toda kaj si glasovni igralci iz računalniških iger, ki imajo bogate izkušnje z delom v drugih medijih zabavne industrije, pravzaprav mislijo o samih igrah? "Bil sem strasten igralec iger, vendar sem moral s tem popolnoma prenehati. Moja žena mi je postavila ultimat: ali ona ali igre," je priznal Shale. "Kot oblika zabave so hipnotične, človeka hitro zasvojijo, pa tudi zabavne so bolj kot vreča polna kač! Kot oblika umetniškega izražanja so vizualno osupljive in čustveno zahtevne. Moram pa povedati, da bi lahko posvetili več pozornosti izogibanju klišejem v dialogih."

Kot človek, ki računalniških iger ne igra, McFarlane verjame, da igre zanj niso dovolj vabljive, vsaj po ustvarjalni plati ne. "Moč zvoka in moč glasov je velikanska. Rad bi videl, da bi bilo v sami igri upo rabljenih več glasov in zvokov, ki so večinoma domena uvodnih sekvenc na začetku igre, kar po mojem mnenju ni ravno ustvarjalno. Mislim, da bi morale biti bolj interaktivne v smislu samega delovanja, če želijo pritegniti širše občinstvo."

Ne glede na to, ali se pojavljajo v vlogi glavnih likov igre ali preprosto izvajajo spremljevalni jok in stok, ki ju igralci iger skorajda ne opazijo, pa je doprinos glasovnih igralcev postal neločljiv del razvojnega procesa računalniških iger. Vendar si ne moremo pomagati, da se ne bi počutili rahlo krive, ker toliko zgodb in likov v računalniških igrah v tem trenutku ne dosega standardov tistih, ki jim posojajo svoj glas. Tudi igralci, ki na videz niso tako dobri, delajo s scenariji, ki so jih napisali drugi, računalniška industrija pa tako ali tako ne slovi po tem, da bi redno proizvajala *Hamlete*. Zato prisluhnimo ljudem, ki se za nas potijo, ki so zaradi kričanja za nas popolnoma hripavi, ki za nas vpijejo v modificirane steklenice vode, nato pa jih še sprašujemo o velikosti njihovih oprsij. Glasovni igralci računalniških iger vsega sveta, klanjamo se vam! **PCF**

Prepoznavanje glasov

Phil Morris vodi AllintheGame (www.allinthegame.co.uk), podjetje, ki se ukvarja z glasovno produkcijo, režijo in iskanjem glasovnih talentov za računalniške igre.

PCF Kako in zakaj ste ustvarili AllintheGame?

PM AllintheGame sem ustanovil, ko sem leta 1998 zapustil Psygnosis. Po več kot petih letih, v katerih sem tam produciral glasbo, zvočne učinke in glasove, sem prišel do spoznanja, da je na tržišču prostor za novo podjetje, ki bi imelo veliko izkušenj pri delu z najboljšimi igralci v Londonu, zato sem ga tudi ustanovil in od takrat sodeloval pri več kot 185 igrah od leta 1993.

PCF Kako se lotite izbire igralcev za določene vloge in kaj je tisto, kar v resnici iščete pri idealnem igralcu?

PM Igralce iščem na televiziji, v velikanski 15-letni zbirki radijskih dram, filmov in glasovnih agencij v Londonu. Kot član organizacije BAFTA iščem igralce, ki so prav tako njeni člani, in ki so sposobni odigrati veliko različnih glasov in naglasov v studiu. Izbira igralcev in avdicije v Londonu so prav tako spremljevalni del tega procesa.

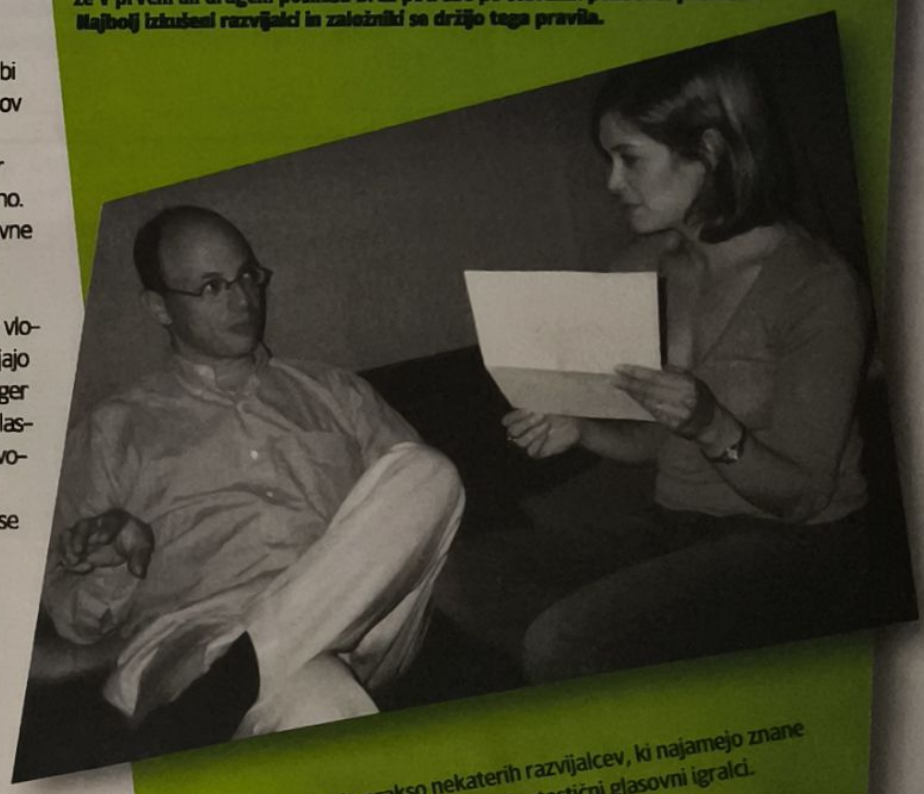
PCF Kako bi se po vašem mnenju morala produkcija glasov v računalniških igrah razvijati v prihodnosti?

PM Lepo bi bilo, če bi kdaj imeli toliko časa, da bi igralci svoje scenarije prejeli pred snemanjem, pogosto imamo za vaje igralcev prekratke roke, ki niso daljši kot dva ali tri dni, tako da moram zmeraj prositi za podaljšanje rokov.

PCF Zakaj je dandanes v računalniških igrah še zmeraj veliko slabega glasovnega igranja?

PM Nekatera podjetja za glasovno produkcijo bodo najela filmske igralce brez primerne presoje o tem, ali so dejansko sposobni igrati neposredno iz scenarija, kar pogosto ne deluje. Sami se zmeraj prepričamo, da imajo igralci dovolj izkušenj, da bodo znogli odigrati samostojne karakterne vloge, tako da bo stranka z njihovo igro zadovoljna. Dober režiser, ki ga lahko priskrbi razvijalec ali pa ga najamemo posebej za to delo, pomeni razliko med "slabim" glasovnim igranjem in izvrstno igro. Seveda pa smo vsi prepuščeni na milost in nemilost kakovosti scenarija.

Nekateri razvijalci bi lahko pri celotnem procesu pomagali tako, da bi poskrbeli za bolj podrobno vsebino in navodila pri scenariju; izkušeni igralci bi se tako lahko izkazali že v prvem ali drugem poskusu brez potrebe po številnih ponovnih poskusih. Najbolj izkušeni razvijalci in založniki sa držijo tega pravila.



Phill Morris obžaluje prakso nekaterih razvijalcev, ki najamejo znane filmske igralce, ki pa niso nujno tudi fantastični glasovni igralci.

"Dober režiser pomeni razliko med slabim glasovnim igranjem in izvrstno igro"

PC ZA 180 TISOČAKOV

Cene padajo, zmogljivosti pa dobivajo krila, zato vam *PCFormat* predstavlja hiter vodič po sestavljanju računalnika za primerno ceno

O **b izrazu "omejen** proračun" bo vsak izkušen proizvajalec strojne opreme dobil ošpice. Po njihovem mnenju se besedne zveze, kot je na primer "cenovno ugodno", v glavah uporabnikov takoj prevedejo kot "ceneno". Isto velja za "večja vrednost za vaš denar". Zakaj ne bi kar preprosto povedali, da je njihov predvajalnik MP3 ali digitalni fotoaparat, no, za v smeti. To se zgodi, kadar se določeni izrazi uporabljajo v opisu izdelka, za katerega bi radi zapravili nekaj denarja. Tega seveda nismo krivi uporabniki, pa tudi proizvajalci ne. Vajeni smo, da dobimo točno tisto, za kar plačamo. Malo denarja, malo muzike.

Težava je le v tem, da ni vedno tako. "Cenovno ugodnih" komponent je na trgu cela gora, vsaka pa za zahtevano ceno ponuja toliko, kot si še pred letom dni ne bi znali niti predstavljati. To seveda pomeni, da si lahko sestavite sistem, ki bo počel točno to, kar od njega zahtevate. Tako boste lahko za čisto solidno ceno igrali igre pri osupljivih ločljivostih in stopnjah podrobnosti, računalnik boste lahko tudi povezali s televizijskim sprejemnikom in ga spremenili v srce domače zabave.

Zdaj se seveda gotovo sprašujete, kako lahko sploh izbrskate takšno kupčijo. Običajno bi potrebovali kar nekaj izkušenj, ki zajemajo redne obiske januarskih razprodaj, po možnosti več let zapored, tokrat pa smo delo namesto vas opravili mi. Na naslednjih straneh vam torej predstavljamo tri najboljše računalnike, ki jih lahko kupite za največ 180 tisočakov, in sicer enega za igranje, en medijski center in en notesnik. Našteli smo tudi najboljše komponente, cene, ki jih lahko pričakujete, in kje lahko vse to najdete. Ogledali smo si tudi že sestavljene konfiguracije, katerih cene ne presegajo omenjenih 180 jurjev. Razkrili vam bomo, koliko denarja lahko prihranite, če kupujete sestavne dele računalnika na pravih mestih, in tudi, koliko lahko kupite za ne tako pretiran kup denarja. Če že ne drugega, vam bomo vsaj pokazali, kako neokusno drage so nove igralne konzole, ki v osnovi služijo enemu samemu namenu, sploh v primerjavi z večnamenskimi in večopravilnimi čudeži, ki jim pravimo osebni računalniki.

1 PROCESOR

NA TESNO

AMD Athlon 64 3200+ (jedro Venice)

VEČ INFORMACIJ www.amd.com
CENA 39.840 SIT
KUPITE PRI www.mlacom.si

Dvoma ni: če želite kupiti procesor, ki bo ponujal največ za zahtevano ceno, kupite AMD Jedro Venice je bližnji prijatelj jedra San Diego, dvojica pa je zamenjala jedri Winchester oziroma Clawhammer Venice ima pol manj drugonivojskega predpomnilnika kot San Diego (512 KB v primerjavi z 1MB), je pa procesor zato poceni, dovolj zmogljiv in ždi na podnožju 939. Z njim boste pripravljeni tudi na 64-bitno programje z Windows XP x64 ali Vista.

ZA DROBIŽ

AMD Sempron 3100+ (OEM)

VEČ INFORMACIJ www.amd.com
CENA 29.040 SIT
KUPITE PRI www.mlacom.si

Da, je Sempron in da, je na starejšem podnožju 754 Je pa ta, na prvi pogled neimpresiven proce-

IGRALNI STROJ

Koga zanima estetika – pomembna je surova moč, zato se ne odpovejte hladilnikom

DROBOVJE

AMD Athlon64 3000+
Socket 939
38.280 SIT

Akasa
AK-862
4.990 SIT

Foxconn 3GTLA-570b
300W napajalnik
11.300 SIT

Powercolor
Radeon X800 GT
46.800 SIT

512MB DDR400
Corsair VS DIMM
15.120 SIT

Biostar
NF4 ST-A9
21.990 SIT

DiamondMax Plus 9
6Y080L0
14.320 SIT

Philips PCDV5016B
DVD-ROM
5.090 SIT

Logitech
MX518
11.453 SIT

Tipkovnica
Logitech Media
6.383 SIT

SKUPAJ = 175.726 SIT

ZMOGLJIVOSTI

Za dobrih 175 tisočakov boste dobili resno igralno zver. Čeprav sam procesor ni hitrejši od 1,8GHz, gre vseeno za Athlona 64, ki prav prosi, da bi ga navili. S pol gigabajta pomnilnika DDR400 in zmogljivo grafično kartico X800 GT boste lahko poganjali katerokoli igro na trgu v zavidljivi ločljivosti. *Half-Life 2*, ki je trenutno najboljši za merjenje zmogljivosti, bo tekla brez težav z vsemi vključenimi podrobnostmi. To je v pa tudi čisto vse, kar potrebujete, kajne?

NADGRADNJE

PCI Express, SATA in podnožje 939 (v katerega boste lahko stlačili celo nove Athlone 64 4000+ z jedrom San Diego) pomenijo, da gre za sistem, ki ga bo mogoče odlično nadgraditi. Dodate lahko pomnilnik, ko si ga boste lahko privoščili, pa tudi kak dodaten disk in RAID ne bosta problem.

Če boste malce pobrskali naokoli, lahko prihranite kak tisočak – a vedno kupujte v uveljavljenih trgovinah.

Sestavljanje računalnika je enostavno. Potrebujete samo izvijač in koš dobre volje.

Sestavite PC z omejenim proračunom

sor (kot večina AMD-jevih procesorjev nižjega razreda), mogoče pošteno naviti. Privzeto teče pri 1,8GHz, to frekvenco pa je mirno mogoče zvišati na 2,1GHz, ko se bo lahko v igrah kosal s Pentiumom 4 530 (3GHz). Dodatna prednost je ta, da so osnovne plošče s podnožjem 754 smešno poceni. Priznamo, da na plošči ne boste našli vodila PCI Express ali podpore za DDR2, a nas za ta denar to sploh ne zanima.

PRETIRAVANJE

Intel Pentium 4 540 (3.2GHz)

VEČ INFORMACIJ www.intel.com
CENA 65.180 SIT
KUPITE PRI www.in-put.comi

Ne trdimo, da je 540 slab procesor, ravno nasprotno. Tukaj pa se trudimo dobiti kar največ za kar najmanj denarja, zato ne vidimo razloga, da bi se raje odločili za ta procesor kot za Athlona 64 3200+. Drugonivojskega predpomnilnika ima sicer dvakrat več kot Athlon, torej 1MB, kar seveda pomeni več čiste procesorske moči, nima pa podpore za prihajajoče 64-bitne operacijske sisteme.

2 GRAFIKA

NA TESNO

Sapphire Radeon X800 256MB

VEČ INFORMACIJ www.sapphiretech.com
CENA 45.870 SIT
KUPITE PRI www.pchand.si

Half-Life 2 je ena redkih iger, ki resnično izkoristi vseh 256MB pomnilnika, kot ga ima ta Sapphirova kartica. Če izklopite glajenje robov, lahko pri ločljivosti 1.280 x 1.024 na sistemu z Athlonom 64 4000+ dosežete tudi do 79 slik v sekundi z vsemi vklopljenimi podrobnostmi. Na voljo je tudi različica s 128MB pomnilnika, prav tako na vodilu PCI Express, ki je še cenejša..

ZA DROBIŽ

Sapphire Radeon X700 256MB

VEČ INFORMACIJ www.hisdigital.com
CENA 33.280 SIT
KUPITE PRI www.pchand.si

Kartice z ATI-jevim grafičnim procesorjem X700 so znatno zmogljivejše od nVidiinih kartic v tem cenovnem razredu. Pričakujte okoli 53 slik v sekundi v *Half-Life 2* (z Athlonom 64 4000+ in mw_coast01) pri 1.280 x 1.024 in vseh podrobnostih (a brez glajenja robov), kar je dostojen rezultat za kartico, ki stane pol manj kot X800.

PRETIRAVANJE

nVidia PCX6600 256MB

VEČ INFORMACIJ www.nvidia.com
CENA 26.990 SIT
KUPITE PRI www.chip.si

Grafični procesor 6600 se ne more primerjati z ATI-jevim X700, če ni različice GT, ta vas bo pa stala nekaj več z enako količino pomnilnika. Če na že omenjenem sistemu poženete Half-Life 2, boste srečni, če boste dosegli 48 slik v sekundi. Razlika sicer ni ravno velikanska, a če želite največ za svoj denar, si 6600 omislite le, če jo kje dobite znatno ceneje. Za takšno ceno raje pokukajte še kam drugam.

3 OSNOVNA PLOŠČA

NA TESNO

Asus A8N-SLI NFORCE4

VEČ INFORMACIJ www.uk.asus.com
CENA 36.900 SIT
KUPITE PRI www.acord-92.si

Ta osnovna plošča s podnožjem 939 je ena najcenejših plošč s podporo za SLI na trgu, ima pa vse, kar potrebujete, če sestavljate zmogljiv sistem. Podpira tako najhitrejše AMD-jeve dvojedrne procesorje (najvišja frekvenca vodila znaša 2GHz), kot tudi SATA RAID in do 4GB pomnilnika DDR PC3200. Gre torej za odlično osnovo za izjemno zmogljiv sistem, ne da bi zanjo morali oropati banko. Integrirana gigabitna mrežna kartica omogoča tudi omrežno igranje brez dokupa dodatne opreme.

ZA DROBIŽ

Biostar NF4 ST-A9 939

VEČ INFORMACIJ www.biostar.com.tw
CENA 21.990 SIT
KUPITE PRI www.chip.si

Plošča stane dobrih 20 tisočakov, a ima vseeno nVidiin nabor nForce 4, na račun katerega bodo vsi zadovoljni. Gre za ploščo s podnožjem 939, podpira pa Athlone 64 do 4000+, najvišja frekvenca FSB pa znaša 2GHz. Nima podpore za SLI, a z omejenim proračunom tako ali tako ne boste kupovali dveh grafičnih kartic, če pa je ena lahko čisto dovolj. Vodilo Serial ATA pa seveda poskrbi za spodoben pretok podatkov.

PRETIRAVANJE

Soltek SL-K800Pro-939

VEČ INFORMACIJ www.soltek.com.tw
CENA 20.000 SIT
KUPITE PRI www.progate.at

Ta plošča je cenovno sicer dokaj zanimiva; ima režo PCI Express, podnožje 939 in štiri priključke za diske Serial ATA. Težava je v tem, da nima istega čipa nForce 4 kot drugi dve plošči, zato so rezultati precej bolj uborni. Frekvenca sistemskega vodila se ustavi pri 800MHz, kar močno omeji izbiro procesorjev. Za tistega tisočaka, kolikor je dražja od Biostarjeve plošče, se o njej dejansko ne splača razmišljati.

4 TRDI DISK

NA TESNO

Hitachi Deskstar 7K250

VEČ INFORMACIJ www.hgst.com
CENA 36.720 SIT
KUPITE PRI www.jae.si

250GB prostora za manj kot 37 tisočakov je vedno dobra ideja, in to še preden začnete prištevati vmesnik SATA, 8MB medpomnilnika in prenos podatkov do 61,4MB/s. Če vam podjetje Hitachi ni znano, naj vas potolažimo: gre za IBM z izboljšano elektroniko, vse ostale lastnosti pa zagotavljajo odlične zmogljivosti in zanesljivost. Veliki modri je proizvodnjo trdih diskov pred nekaj leti prodal staremu poslovnemu partnerju Hitachiju.

ZA DROBIŽ

Seagate Barracuda ST3160023AS

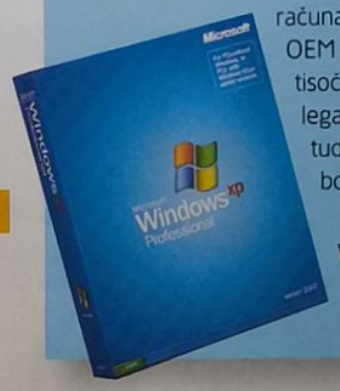
VEČ INFORMACIJ www.seagate.com
CENA 22.990 SIT
KUPITE PRI www.chip.si

Čeprav je za 90GB bolj suh kot Deskstar, ta 160GB Barracuda še vedno ponuja veliko za

Skriti stroški

Če ne želite neprijetnih presenečenj, pustite nekaj prostora za nujne dodatke

Bodite pripravljeni na kak dodaten strošek, ko boste sestavljali računalnik. Če naročate preko spleta, računajte na poštnino, zato se splača kupiti več komponent pri istem prodajalcu; verjetno se vam bo splačalo plačati malenkost več za kakšno komponento, če boste prihranili kup denarja za poštnino. Razmislite tudi, če se vam splača nakup operacijskega sistema. Če imate licenčni sistem in če ta na prejšnjem računalniku ne bo več v uporabi, ga lahko namestite na nov računalnik in s tem še dodatno prihranite. Če stari računalnik še vedno uporabljate, lahko dobite OEM različico Windows XP Home za 24 tisočakov. Tako boste najceneje prišli do legalnega operacijskega sistema. Preverite tudi pogoje garancije pri prodajalcih, da ne boste razočarani, če bo šlo kaj narobe.



Vedno preverite, če je sistemu priložen operacijski sistem ali ne.

Sestavljene konfiguracije do 180.000 SIT

Če ste leni, nerodni ali oboje, sestavljanje doma ni potrebno

Butterfly Cyclone nForce4-V1
180.000 SIT
www.jae.si

Procesor Athlon 64 3200+
Pomnilnik 512MB (Corsair)
Disk 160GB SATA
Optični pogon DVD+/-RW (NEC 3540A)
Grafika GF6600GT
Zelo soliden sistem z zanesljivimi komponentami. Če bi sami sestavljali konfiguracijo, bi si mogoče omislili zmogljivejšo grafično kartico, drugače pa mu ne moremo ničesar očitati.

Chip Intelligent 3000/775
149.990 SIT
www.chip.si

Procesor Pentium 4 3GHz
Pomnilnik 512MB DDR (Samsung)
Disk 200GB IDE
Optični pogon DVD+/-RW (NEC 3540A)
Grafika GF6600 128MB
Medijski center za manj kot 150 tisočakov? O, ja. Pentiumi 4 so sicer vroči, so pa najboljša izbira za kodiranje in dekodiranje videa. Prostora na disku bo dovolj, želeli bi si le, da bi ta bil SATA.

PCPlus M@gic
158.900 SIT
www.acord-92.si

Procesor Athlon 64 3000+
Pomnilnik 512MB DDR (Kingston)
Disk 200GB SATA
Optični pogon DVD+/-RW (NEC 3540A)
Grafika PX6200TC 64/256MB
Tej sestavljeni konfiguraciji sta priloženi tudi tipkovnica in miška. Sicer bo potrebno skleniti kak kompromis pri grafiki, če ste občasen igralec, pa vam bo sistem odlično služil.

MEGAhit Scorpio AMD64
179.942 SIT
www.e-misija.si

Procesor Athlon 64 3000+
Pomnilnik 1GB DDR
Disk 160GB SATA (Maxtor ali Hitachi)
Optični pogon DVD+/-RW (NEC 3500A)
Grafika GF6600 128MB
Priznamo, da grafična kartica v tem sistemu ni ravno najbolj igralne sorte, a so vse ostale komponente dobro izbrane. Ker pomnilnika ni nikoli dovolj, je 1GB celo odlična ideja.

PCH Business P4 3.0 ht
145.690 SIT
www.pchand.si

Procesor Pentium 4 3GHz
Pomnilnik 512MB DDR
Disk 120GB (Maxtor)
Optični pogon DVD+/-RW (Philips 1640G)
Grafika Radeon X300, 128MB
Kot že ime pove, je ta računalnik namenjen poslovnim uporabnikom. Pošten procesor in več kot dovolj pomnilnika sta odlična kombinacija, grafična kartica pa je primerna točno za namenjeno nalogo.

MEDIJSKI CENTER

Biti mora lep, majhen, tih in hladen. Da, govorimo o računalniku za dnevno sobo

DROBOVJE

AMD Sempron 3100+ (OEM)
29.040 SIT

Akasa AK-862
4.990 SIT

Maxtor 200GB DiamondMax
24.405 SIT

AOpen MATX vKM266Pm
10.000 SIT

512MB PC3200 DDR TwinMOS
13.800 SIT

Point of View GeForce FX5500 128MB
15.990 SIT

AOpen A340A, 200W napajalnik
19.000 SIT

Philips PCDV5016B DVD-ROM
5.090 SIT

Creative Audigy 2 ZS (OEM)
18.590 SIT

TV kartica in daljinski krmilnik
24.130 SIT

Logitech Pilot Optical
4.804 SIT

Tipkovnica Logitech Media
6.383 SIT

SKUPAJ = 176.222 SIT

Če se o uporabi računalnika odločite pred nakupom komponent, boste imeli precej manj težav pri odločanju.

ZMOGLJIVOSTI

To vsekakor ni stroj za igranje. Sempron ima sicer čisto dovolj moči, smo pa sklenili kompromis pri grafični kartici, da smo lahko kupili Windows XP Media Centre Edition z Microsoftovim uradnim daljinskim krmilnikom. GeForce FX5500 pa je solidna kartica, z multimedijskimi datotekami nima težav, pa še izhod S-Video ima, tako da lahko računalnik brez težav priključite na televizor. 200GB disk ATA133 bo dovolj velik za shranjevanje zbirke CD-jev in snemanje digitalne televizije. In Audigy 2 ZS bo zagotovil, da bo računalnik tudi zvenel tako krasno, kot je videti.

NADGRADNJA

Cena in format micro-ATX pomenita, da je nadgradnja takšnega medijskega računalnika nekoliko bolj problematična kot nadgradnja klasičnega namiznega PC-ja. Osnovna plošča podpira le grafične kartice AGP 4x, procesor na podnožju 754 in krmilnik za diske IDE ATA133 pa pomenita, da ne boste imeli veliko možnosti za izboljšanje zmogljivosti. Je pa res, da je tak računalnik več kot dovolj zmogljiv za nalogo, ki mu je namenjena, zato nimate razloga za pritoževanje.

NOTESNIK

Računalnikov ne kupujte preko eBaya. Raje si omislite model z garancijo

DOBER NAKUP

HP NC 6220

PROCESOR Intel Pentium M 1,4GHz
POMNILNIK 512MB DDR266 RAM
ZASLON 14-palčni LCD TFT
GRAFIKA Integriran čip Intel IGM900
DISK 60GB
OPTIČNI POGON Kombinirana enota DVD-ROM/CD-RW
POVEZLJIVOST Integriran vmesnik 802.11g, mrežna kartica, Bluetooth

SKUPAJ = 174.000 SIT

www.notesniki-slo.com
02 480 02 22

ZMOGLJIVOSTI

Gremo lepo po vrsti: tehnologija Centrino z vsemi prednostmi, vključno z brezžičnim vmesnikom za že smešno nizko ceno. Gre za notesnik, ki tehnično ni nov (zato tudi 6-mesečna garancija), a ni bil nikoli pošteno uporabljen, ker je služil v predstavitvene namene. Ta HP-jev model dokazuje, da se splača vohljati naokoli, ker lahko kadarkoli naletite na kakšno fantastično akcijo. Za tak denar se že splača malce obrusiti podplate, se ne strinjate?

NADGRADNJE

Nad notesnik se ne boste spravili z izvijačem (čeprav lahko naredite tudi to, če se vam ljubi), zato poskrbite, da bo vse, kar potrebujete, že vgrajeno. Preverite torej, če ima notesnik integriran vmesnik za brezžično omrežno povezavo, 512MB pomnilnika in trdi disk, ki bo imel kapaciteto vsaj 40GB. Vse, kar je manj, ni vredno toliko denarja.

zahtevano ceno, saj boste za gigabajt plačali le 144 SIT in je po vseh ostalih lastnostih enak Hitachijevemu disku. Vse to je spravljeno v robustno ohišje, ki bo preneslo več fizičnih naporov kot večina diskov na trgu - tudi do 350G sile, kadar disk ni dejaven. To je dobra novica, če razmišljate o tem, da bi disk metali z letala.

PRETIRAVANJE

Western Digital Caviar WD800BB

VEČ INFORMACIJ www.wdc.com
CENA 14.320 SIT
KUPITE PRI www.pchand.si

To, da gre za pogon IDE, nas sploh ne moti, saj vam bo odlično služil, sami pa smo enega izkoristili celo za vgradnjo v medijski PC, ki je opisan na naslednji strani. Disk sicer ni drag, a za zahtevano ceno ne ponuja toliko kot tekmeci. 177 SIT za gigabajt ni veliko, a ima samo 2MB medpomnilnika, kar danes preprosto ni več dovolj...

5 OHIŠJE

NA TESNO

Thermaltake Dream Tower Tsunami

VEČ INFORMACIJ www.thermaltake.com
CENA 29.640 SIT
KUPITE PRI www.jae.si

Če imate omejen proračun, se ni zdravo navduševati nad ohišji (pošten Shuttle je žal predrag), ob ne ravno posrečeno poimenovanem Tsunamiju pa nas je spreletela kurja polt. Ne gre le za blazno lepo ohišje z modrimi lučkami in elegantno zaobljenim pročeljem; ohišje je tudi dovolj prostorno za ploščo ATX in ima polno briljantnih idej, od dodatnih mest za ventilatorje do pralnih filtrov za prah. Mokre sanje, ni kaj.

ZA DROBIŽ

Foxconn 3GTLA-570b

VEČ INFORMACIJ www.foxconn.com
CENA 11.300 SIT
KUPITE PRI www.acord-92.si

To je robustno ohišje za razumno ceno. Štiri reže za 5,25-palčne enote omogočajo priagodljivost, vgrajen 300W napajalnik pa pomeni, da ni dodatnih stroškov, če le niste najbolj zagret igralec. Ohišje je primerno za vgradnjo vseh plošč ATX, za hlajenje pa je dovolj prostora. Sicer ni ravno najlepše ohišje, je pa daleč od tega, da bi bilo grdo.

PRETIRAVANJE

Chenbro Gaming Bomb

VEČ INFORMACIJ www.chenbro.com.tw
CENA 7 990 SIT
KUPITE PRI www.bof.si

Gaming Bomb je tipičen primer ohišja, ki za nizko ceno malo ponuja. Videz je sicer stvar okusa, ampak nam ni všeč. Sprednja stranica je plastična in ne daje občutka, da bo dolgo preživela, pa tudi celotno ohišje ni najbolje izdelano. Za hlajenje ni najbolje poskrbljeno, zato obstajajo seveda omejitve, kaj lahko vanj sploh vgradite. Investirajte kak tolar več in kupite kaj konkretnejšega.

6 POMNILNIK

NA TESNO

Patriot DDR400/PC3200 EP XBL 512MB

VEČ INFORMACIJ www.patriotmem.com
CENA 24.569 SIT
KUPITE PRI www.izishop.net

To ni le hiter pomnilnik z nizko latenco. Ne, gre tudi za module, ki jih je mogoče pošteno naviti, so stabilni in še zdaleč nimajo pretirane cene. Če nameravate sestaviti računalnik z AMD-jevim procesorjem, bo pomnilnik, ki še dodatno okrasi notranjost ohišja, odlična izbira. Glede na to, da je mogoče Athlone 64 fino navijati, je Patriot odlična izbira za ne pretirano ceno.

ZA DROBIŽ

Corsair DDR400/PC3200 512MB

VEČ INFORMACIJ www.corsairmemory.com
CENA 15.120 SIT
KUPITE PRI www.jae.si

Corsairjeva serija pomnilniških modulov Value Select je pomnilnik za razumno ceno, ki mu lahko zaupate. Moduli sicer nimajo hladilnih reber in jih ni mogoče do take mere navijati kot dražje modele, a je cena temu primerno veliko nižja. Na voljo so moduli različnih kapacitet, tako da si lahko za malenkost višjo ceno omislite tudi 512MB module DDR2.

PRETIRAVANJE

Buffalo BT-69034-T223 512MB SDR SDRAM

VEČ INFORMACIJ www.buffalotech.com
CENA 31.390 SIT
KUPITE PRI www.pchand.si

Buffalu ne zamerimo prav ničesar, saj izdeluje odlične pomnilniške module, imamo pa kar nekaj proti modulom SDR (Single Data Rate). Danes zanje praktično ni več nobene potrebe, saj se vam niti nakup osnovne plošče, ki podpira pomnilnik SDR, ne splača kupiti. SDR je danes drag, počasnejši kot DDR (Double Data Rate) in ni na voljo v toliko okusih kot DDR ali DDR2. Če vas to ne odvrne od nakupa, smo do skrajnosti obupani nad vami.

7 OPTIČNI POGONI

NA TESNO

Plextor PX-716A

VEČ INFORMACIJ www.plextor.com
CENA 28.470 SIT
KUPITE PRI www.pchand.si

Če želite bliskovito hitro zapisovati DVD-je, boste primorani investirati v zapisovalnik, kot je Plextor PX-716A. Na videz se mogoče ne razlikuje od stotine drugih zapisovalnikov DVD-jev na trgu, a se v njegovem drobovju skriva 8MB medpomnilnika in Plextorjeva tehnologija Intelligent Recording. Rezultat tega je 6x zapisovanje dvoslojnih medijev in 16x zapisovanje CAV (Constant Angular Velocity) na 8x medije DVD+R.

ZA DROBIŽ

NEC 3540A

VEČ INFORMACIJ www.nec.com
CENA 12.990 SIT
KUPITE PRI www.acord-92.si

Ta mondeno oblikovan zapisovalnik je prava štirioglata pošast, ki bo znal pisati po vseh medijih, razen DVD-RAM, tako da bo praskanje po glavi med iskanjem pravih medijev. Dvoslojne medije zapisuje s 6x hitrostjo, medije DVD+/-DL pa s kar 16x hitrostjo. V bistvu gre za praktično najhitrejši pogon na trgu, za katerega boste odšteli dobesedno drobiž. Stari pregovori o količini denarja za primerno količino plesne glasbe pri tem vsekakor ne držijo.

PRETIRAVANJE

BenQ DW822A

VEČ INFORMACIJ www.benq-eu.com
CENA 18.000 SIT
KUPITE PRI www.wcz.at

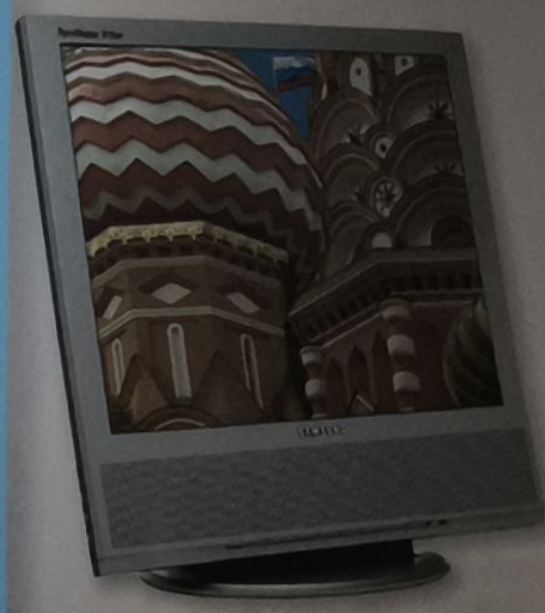
Kljub 8MB medpomnilnika gre za pogon, ki vam ga ne moremo priporočati. Je predrag in za zahtevano ceno ne ponuja dovolj, za zapisovanje dvoslojnih medijev pa je potrebna nadgradnja strojno-programske opreme, ki se fantom pri BenQ-ju mogoče zdi zabavna, nam pa ne ravno. In še z nadgradnjo stanje ni ravno briljantno, saj diske +/-R zapisuje z le 8x hitrostjo, medije +/-RW pa s 4x oziroma 2x. **PCF**

Brez monitorja

Če vas muči, da v ceno računalnika ni vključen monitor, si oglejte te LCD modele

Ko sestavljate računalnik, verjetno najprej razmišljate o tem, kaj bo v sami škatli, na monitor pa mnogi pogosto pozabijo. Če se vam je zgodilo prav to, ne obupajte. Samsungov SM710N z odzivnim časom 12ms, kontrastnim razmerjem 600:1 in nativno ločljivostjo 1.280 x 1.024 je spodobna izbira. Mogoče res ni najboljši, a boljšega za 69 tisočakov ne boste našli. Če vam je Samsung pri srcu (komu ni?), si lahko omislite 19-palčni model za smešnih sedem tisočakov več.

Če imate na voljo več kot sto tisočakov, pa lahko izbirate med celo vrsto 19-palčnih modelov z odzivnim časom 12ms. Naslednji korak so širše uporabni zasloni – oglejte si Samsungov model SM910MP (na www.avtera.si ali www.lancom.si), ki nima le krasne slike z ločljivostjo 1.280 x 1.024, temveč tudi vgrajeno TV kartico. Odzivni čas 25ms pomeni, da se bo v igrah znal pojaviti kak duhec, a vas bosta TV kartica in kontrastno razmerje kar 1000:1 še kako zabavala, ko ne boste igrali.



T2

www.T-2.net

T-2 d.o.o., Strelička ulica 150, 2000 Maribor

ALI LAHKO GLEDATE HDTV v Windows Vista?

Visoko-definicijski kralj Gregor Mraz odgovarja na vaša vprašanja v zvezi z Windows Vista in predvajanjem HDTV. Bo zadeva delovala brez nove strojne opreme?

Kaj je HDCP in kaj ima opraviti z Windows Vista? Večina visoko-definicijskih vsebin bo v prihodnosti zaščitena z novo obliko digitalne tehnologije, imenovano HDCP (High-bandwith Digital Content Protection). HDCP zagotavlja, da boste lahko HD-DVD-je, diske Blu-ray in nekatere visoko-definicijske televizijske programe gledali/dekodirali le z napravami za prikazovanje slike, ki bodo imele vgrajen HDCP HDCP bo v Windows Vista omogočen s pomočjo tehnologije, imenovane Protected Video Path – Output Protection Management (PVP-OVM). Ta bo preprečila osebnemu računalniku z Windows Vista prikaz visoko-definicijske vsebine, če strojne

Boste pri gledanju HDTV v Windows Vista videli kaj več kot sneg?

specifikacije monitorja ne bodo združljive s to tehnologijo.

Kar pomeni...?

Če se boste odločili za nadgradnjo na novi Microsoftov operacijski sistem in želeli gledati visoko-definicijski video na vašem PC-ju, boste morali kupiti nov monitor. Čeprav v času pisanja tega članka na trgu še ni nobenih monitorjev ali grafičnih kartic, združljivih s HDCP.

Ali bo moj sedanji monitor s tankim zaslonom podpiral visoko-definicijsko vsebino?

Prikazoval bo nezaščiteno visoko-definicijsko vsebino, kot so posnetki WMVHD na **www.wmvhd.com** in verjetno tudi posnete televizijske oddaje. Če vaš monitor ni združljiv s HDCP, kot zahtevajo specifikacije, pa ne boste mogli uživati v HD-DVD-jih in filmih na diskih Blu-ray, ko se bodo ti pojavili. Preden je predvajanje dovoljeno, si namreč v sistemu z Windows Vista vozlišča HDCP medsebojno izmenjujejo enkripcijske ključe. Brez HDCP ni visoko-definicijske slike, v ekstremnih primerih pa to celo pomeni, da sploh ne boste videli slike.

Kaj pa povezovanje PC-ja z Windows Vista s televizijo?

HDCP je v industriji zabavne elektronike že uveljavljena tehnologija – vse nove tanke televizije bodo za prikaz visoko-definicijske vsebine potrebovale s HDCP združljivo povezavo DVI ali novi vhod HDMI, ki bo združljiv s HDCP. Televizije, ki ustrezajo tem specifikacijam, so že danes opremljene s priročnim logotipom "HD-ready"; obstaja pa velika možnost, da bo tak pristop v prihodnosti uporabljen tudi pri PC-jih z Windows Vista, ključnih komponentah in monitorjih.

Ali si lahko omislim adapter HDCP za moj monitor?

Ena izmed očitnih rešitev je, da bo Windows Vista priložen adapter HDCP DVI, s katerim bo možno nadgraditi obstoječe monitorje, vendar bomo morali še nekaj časa počakati, da bi videli, ali je to izvedljiva tehnična možnost. Ker smo ciniki, na to ne bi ravno stavili.

Ali je novi monitor vse, kar potrebujem za podporo visoko-definicijskim vsebinam?

Pravzaprav ne. PC-ji z Windows Vista bodo potrebovali tudi grafične kartice, združljive s HDCP, da bodo HD-DVD-ji in diski Blu-ray delovali, skupaj z ustrezno povezavo DVI ali HDMI. In glede na to, da bodo te grafične kartice naslednje generacije zasnovane na arhitekturi PCI-E, boste zraven njih potrebovali morda tudi novo osnovno ploščo. Temu prištejte še pogon HD-DVD ali Blu-ray, na katerem boste lahko predvajali visoko-definicijsko vsebino, in naenkrat govorimo že o štirih novih komponentah. Za vraga, navsezadnje lahko kupite kar nov računalnik.

Saj Microsoft ne more storiti tega, mar ne?

Morda vse skupaj res zveni kot drakonska poteza, pretirani protipiratski poskus Microsofta, da bi zaklenil platformo odprtih PC-jev in se tako dobro zapisal v očeh Hollywooda. V bistvu pa ne gre za to, da bi se Microsoft na račun uporabnikov postavil na stran ponudnikov vsebin, temveč bolj za preprosto predvidevanje o zahtevah prikazovanja visoko-definicijske vsebine v prihodnosti. Če je vsebina kraljica, potem je taka izboljšana varnost neizogibna. Implikacije PCP-OPM in HDCP lahko človeka hitro zanesejo. Vendar boste obstoječe monitorje lahko še zmeraj uporabljali na PC-jih z Windows Vista – omejitve se nanašajo le na predvajanje tega, kar pri Microsoftu imenujejo "premium HD content", torej HD-DVD in diske Blu-ray. Prav tako pa vsa visoko-definicijska vsebina ne bo močno zaščitena z DRM. Sky se je na primer pred kratkim odločil, da njegove prihodnje visoko-definicijske naprave ne bodo izključno združljive s HDCP, saj se zavedajo, da 99 odstotkov ljudi v Angliji nima televizije, ki bi bila združljiva s HDCP.

Ali obstaja možnost neke vrstekompromisa?

Mora obstajati. Kdo bo namestil Visto namesto Windows XP, če to pomeni, da bo moral kupiti nov monitor samo zato, da bo lahko užival v visoko-definicijskem videu? Adapter za HDCP bi bil idealna rešitev, obstajajo pa tudi nepotrjene govorice o možnosti krčenja visoko-definicijske vsebine pri uporabi nezaščitenih izhodnih naprav, kot so VGA ali analogne komponente. Toda kdo bo še zadovoljen z običajnim diskom, ki prikazuje običajno zgolj sliko?

Če se boste odločili za nadgradnjo na novi Microsoftov operacijski sistem in želeli gledati visoko-definicijski video na vašem PC-ju, boste morali kupiti nov monitor.

Potem pa bom ostal kar pri Windows XP...

Lahko, vendar ta ne bo predvajal diskov HD-DVD ali Blu-ray. Če boste želeli gledati komercialni visoko-definicijski video na PC-ju, boste morali plavati s tokom. V nasprotnem primeru boste zamudili spektakularne vizualne stvaritve, izboljšane filmske dodatke in spletno povezljivost. Blu-ray bo prav tako upravičil svoje tehnološke zahteve s tem, da bo uporabnikom omogočal ustvarjanje zakonitih kopij filmov na medijskih strežnikih ali domačih omrežjih.

Potem bom raje počakal, da bo nekdo razbil zaščito DRM

To je zmeraj možno. Toda tako HD-DVD kot Blu-ray bosta vključevala tako imenovano "obnovljivostno tehnologijo". Na kratko: ta omogoča ponudnikom vsebine dinamično posodabljanje zaščite vsebine visoko-definicijske strojne opreme preko interneta (ali na podoben način, kot to počnejo virusi, z vstavljanjem nove kode na novo izdelane diske), če je zaščita omenjene strojne opreme razbita. Zadeva je zelo podobna posodobitvam, ki jih uporablja Sky, pomeni pa, da bo v primeru novih orodij za zajemanje CD-ROM-ov ali HD-DVD-jev drugih proizvajalcev objavljena nova koda zaščite, ki bo zakrpala varnostno luknjo in odpravila problem, ki to ni bil.

Ali se lahko zadeve sploh še kako poslabšajo?

HDCP je morda le vrh ledene gore DRM. Ali so omejitve gledanja ali protokoli za zaklepanje naprav naslednji na seznamu želja Hollywooda? Zakaj bi morali biti prisiljeni kupiti novi monitor, če si bomo želeli ogledati originalen HD-DVD, ki smo ga kupili? Zdi se, da je izboljšani DRM cena, ki jo moramo plačati za varen format. Piratiziranje DVD-jev stane filmsko industrijo več kot 3 milijarde dolarjev na leto in baje financira terorizem [Si prepričan? – op. ur.].

Toda če bom nadgradil svoj PC, bo vse v redu, kajne?

Ni nujno. "Zabavna industrija lahko uveljavi ostra pravila in testiranja," je razložil Dave Marsh, programski vodja za medijske tehnologije Windows pri Microsoftu. "S tem bi PC-jem učinkovito odrekli možnost predvajanja visoko-definicijskih vsebin, tako da računalniki ne bi imeli dostopa do licenčnega ključa za kriptiranje, ki ga uporabljajo sistemi pogojnega dostopa ali HD-DVD in Blu-ray DVD... PC bi lahko dobil licenco za predvajanje vsebine le, če bo vsaj toliko varen kot druge naprave [zabavne elektronike]." Hmm. **PCF**

Dodatne informacije?

Oglejte si uradne specifikacije Output Content Protection v Windows Vista na: www.microsoft.com/whdc

vrhunci razvoja

#4

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

PRILAGODLJIVI PROCESORJI

Raziskali smo naslednjo stopnjo razvoja čipov za PC – procesorjev, ki se prilagajajo svoji nalogi

Po letu ali dveh nerazburljive tekme med Athlonom 64 in Pentiumom 4 se je v zadnjih šestih mesecih scena procesorjev za namizne računalnike končno razvnela. Številne dobre lastnosti so Pentiumu M priborile preskok iz notesnikov v namizne računalnike, dvojedrni procesorji iz AMD-jevega in Intelovega tabora pa grozijo, da se bo procesiranje počasi začelo osredotočati na vzporedno izvajanje več nalog. So pa na obzorju še večje spremembe – čipi, ki se znajo sami v trenutku prilagoditi nalogi, ki so jo dobili.

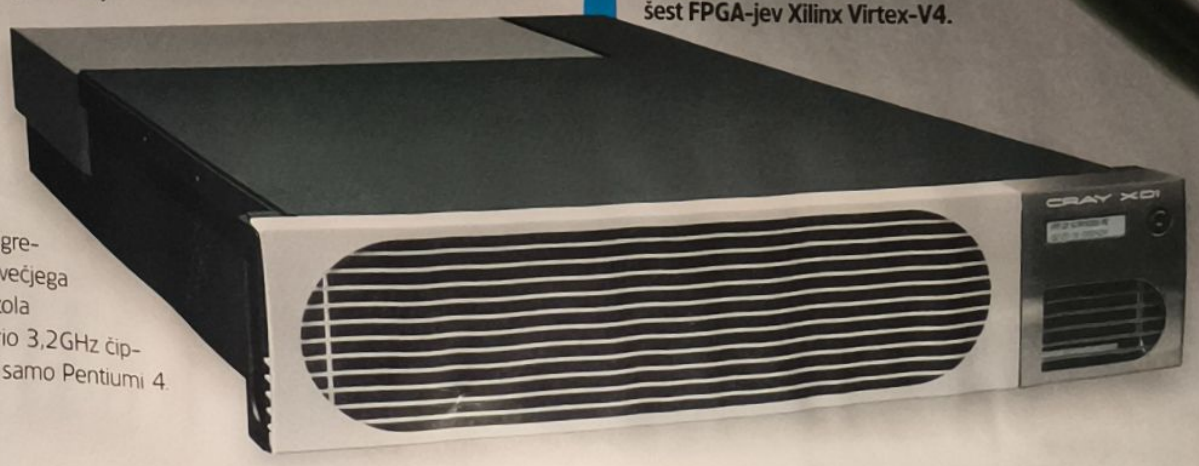
Prvi so zanimanje za prilagodljivo procesiranje sprožili pri Sonyju z novico, da bo PlayStation 3 poganjal inovativen celični procesor, ki bo združeval skupino devetih povezanih procesorjev. Takoj so vsi zgrabili za kost in začeli razvijati lastne prilagodljive čipe. HP, Intel, NEC, Philips in Texas Instruments delajo na podobnih projektih, pojavilo pa se jih je še nekaj, ki jih je navdihnila ta zamisel. Pričakovanja od tovrstnih procesorjev ne bi mogla biti večja – nekateri celo namigujejo, da bomo dobili namizne računalnike, ki se bodo po moči lahko primerjali s superračunalniki iz devetdesetih let, kakršen je bil Deep Blue.

Glavni problem, ki naj bi ga prilagodljivi čipi rešili, je ta, da so se proizvajalci pri povečevanju moči delovanja trenutnih procesorjev že nevarno približali zgornji meji. Tlačenje vse večjega števila tranzistorjev na vse manjšo površino pomeni, da je potrebno odvajati vse več toplote. Namizni procesorji so z glavo že naleteli na steno, kar obrazloži dejstvo, da se hitrost Pentiuma 4 ne premakne z meje 4GHz. Eden izmed načinov, kako rešiti to težavo, je ta, da se rezina silicija razbije na dva dela, kar se že kaže kot ugodno pri dvojedrnih procesorjih.

V bližnji prihodnosti bodo tehnologije, kot sta Intelov Vanderpool in AMD-jeva Pacifica, omogočile celo to, da bodo različna jedra istega procesorja poganjala različne operacijske sisteme hkrati.

Prilagodljivi procesorji pa gredo še veliko dlje od uvajanja večjega števila jeder. Prihajajoča konzola Xbox360 bo imela vgrajen trio 3,2GHz čipov, vendar bodo to še vedno samo Pentiumi 4.

Xilinx Virtex-V4 se uporablja v superračunalniku Cray XD-1.



Cray XD1 je sestavljen iz več modulov, ki imajo vgrajen en sam Opteron, ta pa nadzoruje šest FPGA-jev Xilinx Virtex-V4.

"Celični procesor sestavlja devet procesorjev – glavni PowerPC nadzira osem podrejenih"

Xilinx Spartan je poceni FPGA, ki se lahko še vedno uporablja za opravljanje kakršnekoli naloge.

Za razliko od tega pa celični procesor, ki so ga razvili Sony, IBM in Toshiba, sestavlja devet procesorjev – glavni PowerPC nadzira osem podrejenih. Ti podrejeni procesorji se imenujejo sinergične procesne enote (Synergistic Processing Units) in se lahko pohvalijo s tehnologijo, ki sliši na ime eFuse. Ta omogoča, da se notranja logika na ukaz "preveže", da ustreza točno določeni nalogi, kar določi glavni čip. Tehnologija eFuse prihaja iz IBM-ovih peklensko dragih čipov Power5. To pomeni, da lahko IBM izdela eno samo vrsto čipa, ta pa se bo nato s pomočjo tehnologije eFuse sam prilagodil svoji nalogi. Power5 lahko celo izključi del svoje logike, če slučajno sumi, da je prišlo na določenem delu do manjše okvare, kar lahko bistveno zmanjša število kritičnih napak.

eFuse v celičnem procesorju pa je le majhen del tega, kar prilagodljivi procesorji nudijo. Podobne sposobnosti ima tudi tehnologija FPGA ("field-programmable gate array"), le da je ta še bolj dinamična. Posebni ukazi lahko spremenijo logiko čipov FPGA več tisočkrat v sekundi, kar pomeni, da se lahko čip sam sproti prilagaja, tako da je optimalno pripravljen na naslednje zaporedje ukazov v programu.

PREOBLIKUJ, PREDELAJ

Kar nekaj časa bo trajalo, preden bomo tehnologijo FPGA ugledali kot del kakšnega izdelka na prodajnih policah, zato pa se že uporablja v superračunalnikih. Cray XD1 uporablja osnovno ploščo z enim samim dvojedrnim AMD Opteronom, ki pa nadzira šest FPGA-jev Xilinx Virtex-4. Odvisno je sicer od same aplikacije, ampak zvišanje hitrosti je med 15 do 100-kratno, pri nekaterih nalogah pa celo 1000-kratno. Raziskovalci Edinburgh Parallel Computer Centra so združili 64 FPGA-jev in tako ustvarili računalnik moči superračunalnika, ki bi zasedel eno celotno sobo, ta pa je velik samo za kakšne 4 povprečne PC-je.

Glavna pomanjkljivost FPGA-jev je ta, da je pisanje programov za njih zelo kompliciran. Programiranje običajnega procesorja zahteva, da poskušate najti najboljšo kombinacijo ukazov procesorja, ki bo rešila določen problem. Pri FPGA-jih pa je treba najti tudi idealno konfiguracijo za vsako nalogo in poiskati način, kako jo implementirati. Število različnih konfiguracij takšnega čipa je skorajda neskončno, kar pomeni, da je skoraj neskončno tudi število načinov za reševanje določenega problema. Kako iz te množice poiskati zares tisto najboljšo rešitev?

Vseeno pa Sonyjev šef za razvoj tehnologije, Tsugio Makimoto, meni, da bodo čipi, ki se znajo prilagajati, postali nekaj vsakdanjega že leta 2007. Ni težko videti, zakaj se celoten računalniški svet navdušuje nad prilagodljivimi procesorji. Navadili smo se že na strojno opremo, ki zastari s prihodom naslednje generacije, ti čipi pa bi se lahko preprosto preprogramirali. Potrebujete 64-bitno procesiranje? Želite konzolo, ki se bo ob pritisku na gumb spremenila v noro dober predvajalnik filmov? Preprosto boste sneli nadgradnjo, jo zagnali in vaš čip bo spremenil svoj značaj in opravljal povsem nove naloge. Prilagodljivi procesorji bi lahko prinesli sisteme, ki ne bodo zgolj opravljali vseh nalog, temveč bi bili pri vsaki nalogi tudi najboljši na tržišču. PCF

KAKO DELUJE FPGA...

Osnovno vezje
Ožičenje med posameznimi vozlišči je kratko in ravno za razliko od tistega pri klasičnih procesorjih.

Logični bloki
Čip FPGA ima celo vrsto logičnih blokov, katerih delovanje je mogoče prilagoditi posamezni nalogi.

Nastavljiv nadzor
Spremenljiva vozlišča se uporabljajo za nastavljanje konfiguracije čipa in omogočajo, da se ta dinamično spremeni več tisočkrat v sekundi.

V/I bloki
Vhodni/izhodni bloki ne skrbijo samo za premeščanje podatkov, ki so potrebni na čipu ali zunaj, ampak prenašajo tudi ukaze za nadzor konfiguracije.

NASLEDNJI MESEC
KOPROCESORJI
NASLEDNJI KORAK V SVETU IGER BODO POSEBNI ČIPI, NAMENJENI ZGOLJ PRERAČUNAVANJU ZAKONOV FIZIKE

mobinet

prva slovenska revija o mobilnih tehnologijah

Izbor telefona GSM leta 2005

Telefonsko glasovanje: je vaš glas sploh na seznamu?

Velika testa: Sony PlayStation Portable, lahki prenosnik Prestigio Visconte 120

Butik domače zabave: DVD snemalnik, ojačevalec, projektor, digitalna kamera

Digitalna fotografija: Nikon D50, Olympus E300

Intervjuja: Aleš Železnik, Medinet
Sebastjan Cimirotič, nogometaš

Mobilna telefonija:
Motorola V975, Nokia 6030, SE K300i, SE W800i, Siemens M75

6. mednarodna konferenca
telekomunikacije 2005

Ključni govorec Telekomunikacij 2005
Tomi Ahonen

Tomi je eden najbolje prodajanih 3G avtorjev in je med najbolj iskanimi svetovalci na svetu. Predstavil se je na več kot 120 konferencah na šestih kontinentih. Nastopal je na 3GSM World Congressu v Cannesu, CTIA v New Orleansu, CommunicAsia v Singapuru in predsedoval na največjih svetovnih 3G forumih, kot so 3G Global Mobile World Forum v Tokiju, UMTS Forum v Parizu in na IIR's 3G v Londonu.

Info@telekomunikacije.org

8. in 9. november 2005

Grand hotel Bernardin, Portorož, Slovenja

Podprli: UMTS Forum, ETSI

Medijski partnerji: IT& Telecoms Monitor, mpw, TELECOMPAPER, KLIPING, mobinet

AVAYA
Generalni pokrovitelj

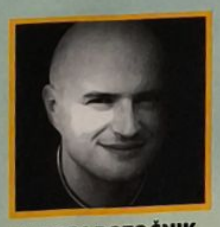
AAAPČIH!

Hvala vsem, ki ste ob prebranem naslovu rekli "Na zdravje!". Vsi ostali, ki vas matere niso naučile vljudnega obnašanja, pa bi morda radi vedeli, v kakšnih razmerah nastaja *PCF*. Glede na to, da so temperature sunkovito padle za dobrih deset stopinj (saj veste, že nekaj časa pred uradnim datumom je nastopila jesen, le da nam tega nihče ni povedal), se je na uredništvu kmalu prikazala oseba, ki je nekje malo po pavzi zasmrkala in odšla po nov paket robčkov. Točnega urnika bacilov res ne poznam, toda ko smo se hvalili, kdo je prej zbolel, sem ugotovil, da sem bil drugi. Glede na to, da za tole drugo mesto ne bom dobil kolajne, s katero bi se lahko pohvalil mami, pa mi ne preostane nič drugega, kot da vas povabim k nadaljevanju branja naše revije. AAAPČIH!

Soundblaster X-Fi Elite Pro

Slisašali smo prihodnost zvoka na PC-jih str.36

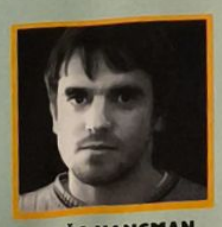
PCFormat-ovi strokovnjaki



ANDREJ POTOČNIK
Zaradi njega smo ta mesec izdelke fotografirali s kirurškimi rokavicami in maskami. Na zdravje!

UROŠ JAUŠOVEC
Brez košarke mu živeti ni, zato je dva dni hodil naokoli z žičnatim obešalnikom, ki ga je predelal v nekaj, za kar je trdil, da je sobna antena.

BARBARA BANOVIČ
Uspela je stakniti pol gripe za štiri ure, potem pa si je premislila in ozdravela, ker pravi, da ji ni bilo več všeč.



ALJOŠA HANCMAN
Gregor je bil cel mesec nasajen kot sam hudič, zato mu niti hrabri mišek Aljoša ni upal težiti za članke.

TOMAŽ KOTNIK
Tomaž je še enkrat padel skozi testno sito in si prisvojil mega dobro igralno miško, za katero trdi, da jo je testiral. Da.

BARBARA RIŽNAR
V uredništvo se je pritepla še ena Barbara in prvi Barbari takoj izmaknila vse izdelke, ki so bili zanimivi. Vojna se je začela...

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.34 Kartice GeForce 7800 GTX
str.36 Creative Soundblaster X-Fi
str.40 PlayStation Portable
str.41 GeForce 7800 GT
str.42 Sony Ericsson K750i
str.44 Komplet USR MAXg
str.44 Logitech G5
str.44 Nokia 6230i
str.45 Philips MMS321
str.45 Akasa PowerPlus 650W
str.46 Macromedia Studio 8

Lep kot slika

nVidiin GeForce 7800 GTX je najzmogljivejša grafična kartica vseh časov, zato smo si ogledali prve modele, ki so na voljo

Po norem navdušenju nad novo grafično kartico so lahko prodajne različice prava nočna mora. V istem času lani so se navdušeni igralci tolkli s svojimi karticami po glavah, vsakič, ko je na prodajne police kapnil kakšen GeForce 6800 Ultra.

Če na nVidiino novo grafično kartico pogledamo s tega zornega kota, lahko trdimo, da najboljša lastnost 7800 GTX ni ta, da ima 24 cevovodov za obdelavo pikslov in da je hitra kot sam hudič. Ne, najbolj nas je razveselilo dejstvo, da je dejansko dostopna. nVidia ni le zasula predstavnikov tiska z vzorčnimi karticami, temveč je poskrbela, da jih je bilo mogoče kupiti na sam dan izida.

Vsa ta izbira pa je za vse, ki razmišljate o nakupu, lahko problematična – v katero kartico se dejansko splača investirati? Da bi bila stvar še bolj zapletena, so vse kartice, ki so na voljo, na videz enake. Vse so bile izdelane v eni sami tovarni na Kitajskem, kar pomeni, da so proizvajalci kartic nanje nabili samo nove pokrove za hladilnik z lastnimi logotipi. Obstaja pa še eno področje, kjer so proizvajalci spreminjali stvari, in sicer pri frekvencah. nVidiine specifikacije narekujejo 430MHz jedro in 1,2GHz pomnilnik, kar je ob izidu delovalo nekoliko konzervativno, zato nas ni presenetilo, da se lahko nekatere prodajne različice pohvalijo z znatno višjimi številkami. Zanimalo nas je torej, če so "tovarniško navite" kartice dejansko vredne zahtevane cene, glede na to, da še zdaleč niso poceni. Ali so tudi dejansko hitrejše od kartic, ki jih navijete sami? PCF

KAKO SMO TESTIRALI

Kartice smo popeljali skozi sveto trojico najnovejših pogonov za igre. Če še niste uganili, gre za *Doom 3*, *Far Cry* in *Half-Life 2*. Kot začimbo smo v mešanico dodali še nekaj naslednje generacije v obliki *Splinter Cell Chaos Theory*. Vse igre smo testirali pri ločljivosti 1.600 x 1.200 s 4x glajenjem robov in 8x anizotropnim filtriranjem ter seveda vsemi podrobnostmi. Za navijanje smo uporabili nVidiino orodje Coolbits, stabilne frekvence pa smo ugotavljali ročno, namesto da bi *Coolbits* dovolili, da na karticah izvaja svoje pesimistične čarovnije. Seveda moramo pripomniti, da smo iskali najbolj agresivne rezultate navijanja (čeprav je bil sistem pri tem stabilen največ pol ure), vas pa opozarjamo, da se česa takega sami ne lotevate, sploh pa ne navijajte na dolgi rok. Ne pozabite, da je življenjska doba navite kartice vedno krajša.

Asus Extreme n7800GTX/2HDTV 149.900 SIT

Proizvajalec Asus **Na spletu** www.asus.com **Testiranje omogočil** Acord-92, 01 583 72 30

Asus je ostal eden redkih proizvajalcev grafičnih kartic, ki mu je uspelo obdržati pogodbo z ATI-jem in nVidio. Tokrat seveda predstavlja izdelek slednjih, trenutno je to njihova druga najmočnejša kartica (obstaja še bolj navita izvedenka TOP, ki pa je tudi dražja). Asus se ni oddaljeval od nVidiinih referenčnih specifikacij, zato nas je bolj zanimalo, kaj dobimo v kompletu. Med programsko opremo boste našli igre *Project Snow Blind*, *Xpand Rally* in *Joint Operations*, od programov pa vas poleg gonilnikov in navodil čakata še *Power Director 3* in *Asus DVD*.

Asus se je dovolj potrudil, da je naredil privlačen komplet z grafično kartico, ki jo je moč kar kvalitetno naviti in iz nje izcediti še več moči za vložen denar.

Frekvenca jedra (standardna/najvišji rezultat navijanja)	430MHz/492MHz
Frekvenca pomnilnika	1,2GHz/1,39GHz
Doom 3, 1.600x1.200, 4x AA, 8x AF	53fps(privzeto), 62fps(navito)
Priložene igre	*Project Snow Blind, Xpand Rally, Joint Operations*

89% **PCF pravi...** "Hitra in odlična kartica, vendar bi si tokrat želeli videti model TOP."

Gainward 3500PCX Golden Sample ok. 146.000 SIT

Proizvajalec Gainward **Na spletu** www.gainward.com **Testiranje omogočil** Comtron, 02 300 35 00

Domnevne prednosti navijanja nas lahko hitro zanesejo, realno pa je na navijanje najbolje gledati kot na vrsto zabave. Večine računalniških komponent ni mogoče naviti za tistih 20%, ki bi bili potrebni, da bi dejansko opazili razliko. Gainwardu pa moramo vseeno čestitati, saj ima ta kartica najvišje privzete frekvence in smo jo lahko tudi najbolj navili. Pa še najdražja ni.

Grafični procesor na tej kratici deluje pri 470MHz, pomnilnik pa pri 1,3GHz, kar je dostojen korak naprej od nVidiinih izvirnih specifikacij. Pri navijanju smo procesor spravili do 495MHz, kar je dokaj uporabno, saj zna biti podatkovna širina pomnilnika na 7800 GTX omejena pri privzetih vrednostih.

Frekvenca jedra (standardna/najvišji rezultat navijanja) 470MHz/495MHz
Frekvenca pomnilnika 1,25GHz/1,4GHz
Doom 3, 1.600x1.200, 4x AA, 8x AF 58 fps (privzeto), 63 fps (navito)
Priložene igre Nima

85% **PCF pravi...** "Najhitrejša kartica na testu. Cena je primerna, a Gigabyte ponuja boljše razmerje med hitrostjo in ceno."

AOpen Aeolus DVD256MB ok. 135.000 SIT

Proizvajalec AOpen **Na spletu** www.aopen.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Uveljavljanje na trgu grafičnih kartic ni enostavno, a gre AOpnu očitno dobro od rok. V vseh igrah, od *Doom 3* do *Splinter Cell Chaos Theory* se je ta Aeolus odrezal več kot dobro. Pri navijanju smo uspeli frekvenco jedra zvišati na 485MHz, frekvenco pomnilnika pa na 1,38GHz. S tem smo iztržili pet dodatnih sličic v sekundi v *Doom 3* pri 1.600 x 1.200 s 4x glajenjem robov in vsemi podrobnostmi. Sliši se morda fino, a ne bo vplivalo na samo igranje. No, saj konec koncev isto velja za vse kartice na testu.

Najboljša lastnost te kartice pa je, da gre za najcenejšo med tovarniško navitimi karticami. Zato bomo brez godrnjanja ignorirali dejstvo, da je nabor priloženih iger sestavljen le iz *Second Sight*...

Frekvenca jedra (standardna/najvišji rezultat navijanja) 450MHz/485Mhz
Frekvenca pomnilnika 1,25GHz/1,38GHz
Doom 3, 1.600x1.200, 4x AA, 8x AF 57 fps (privzeto), 62 fps (navito)
Priložene igre *Second Sight*

90% **PCF pravi...** "Hitra kartica za dokaj solidno ceno. Ni pa hitrejša od cenejšega Gigabytovega modela."

Gigabyte NX78X256V-B ok. 130.000 SIT

Proizvajalec Gigabyte **Na spletu** www.giga-byte.com **Testiranje omogočil** JAE 01 589 62 26

Vrednost za denar je zelo oseben problem. Kar je za nekoga odličen nakup, je za drugega rop pri belem dnevu. A pri že skoraj nerealnih standardih, ki jih postavljajo grafične kartice visokega razreda, se zdi 130 tisočakov za Gigabytov GeForce 7800 GTX še vedno "razumna" cena.

Zato nas ni presenetilo, ko smo ugotovili, da se Gainward od izvirnih nVidiinih specifikacij razlikuje samo po nalepki na hladilniku. A če je standardna kartica že sama po sebi dobra, se nad tem ne bomo pritoževali. V primerjavi s trenutnimi karticami na trgu ne ponuja ravno gigantskega poskoka, v najnaprednejših igrah pa prehiti vsako kartico na planetu Zemlja. In vse to omogoča kartica, ki zasede eno samo režo. No, ta model je mogoče tudi pošteno naviti – celo bolje od dražjih kartic na tem testu, saj je stabilno

Frekvenca jedra (standardna/najvišji rezultat navijanja) 450MHz / 495Mhz
Frekvenca pomnilnika 1,25GHz / 1,37GHz
Doom 3, 1.600x1.200, 4x AA, 8x AF 54 fps (privzeto), 63 fps (navito)
Priložene igre Nima

91% **PCF pravi...** "Temu mi pravimo resen paket: primerna cena in nore zmogljivosti. Ali potrebujete še več?"

"Omogoča preklapljanje med tremi načini delovovanja, ki priredijo procesor trenutnemu opravilu"

ZVOČNI NASILNEŽ

Soundblaster X-Fi Elite Pro

Creativove nove kartice, ki imajo več iksov v imenu kot naslovi žgečkljivih spletnih strani obljubljajo vročo zvočno akcijo

Izbor uredništva PCFormat

Cena X-Fi Elite Pro ok. 87.000 SIT; **X-Fi Fatal1ty FPS** ok. 63.000 SIT; **X-Fi Platinum** ok. 52.000 SIT; **X-Fi Xtreme Music** ok. 35.000 SIT **Proizvajalec** Creative **Na spletu** www.europe.creative.com

Zdaj vam je verjetno že jasno, da želi Creative omenjeno vročo zvočno akcijo doseči s serijo zvočnih kartic, ki bo nasledila serijo Audigy. Informacije o X-Fi curljajo v javnost že nekaj časa, predstavitev na E3 maja letos pa je še dolila olja na požar govoric o domnevnih zmogljivostih teh kartic. Kot lahko preberete v tej številki, Creative obljublja ogromen korak naprej v zmogljivostih in prednostih X-Fi, ki naj bi bila neprimerno zmogljivejša kartica od katerekoli prejšnje. Zanima nas torej, če je vse to samo govoričenje ali je Creativu res uspelo potegniti kaj spektakularnega iz čarovniškega klobuka.

Kar takoj naj povemo, da je X-Fi neverjetno impresivna kartica in tehnologija. Zgrajena je na novem zvočnem procesorju X-Fi, ki ga Creative namerava vključiti v celo vrsto izdelkov (ne le v lastne), dejansko pa ponuja odlične in resnično zaznavne prednosti, in to celo brez kakšnih posebnih nastavitev. Nobena zvočna kartica na trgu se ne more kosati z njo, osvežujoča sprememba Creativove filozofije pa pomeni, da je X-Fi zasnovana zato, da bi izboljšala vse avdio vsebine, pa naj gre za igre, datoteke MP3 ali DVD-je. Pri Creativu se namreč niso osredotočali na prihajajoče, še neuveljavljene formate, kot je bila opevana podpora za DVD-Audio, ki jo je ponujal Audigy 2.

SHIZOFONIČNO

X-Fi dejansko misli, da je tri različne kartice – odvisno od vašega dela lahko preklapljate med temi tremi identitetami oziroma načini. Imena načinov so samoumevna: način Gaming, Audio Creation in Entertainment. Priznamo, da to ni ravno nuklearna fizika, a so se pri Creativu zelo potrudili, da bi stvari izboljšali od časov kartic Audigy. Te kartice, ki so bile sicer izjemno zmogljive, so pogosto zelo trpele zaradi razdrobljene in nezanesljive programske opreme, ki je vsekakor ni bilo enostavno nastaviti. Z novimi karticami teh težav ni več. V osrednji konzoli, v kateri je mogoče spreminjati načine, so vse pomembne nastavitve hitro dostopne, napredne in manj pomembne nastavitve, ki se ne nanašajo na delovanje same kartice, pa so skrite.

Creative shizofreničnemu jedru X-Fi pravi "dinamični načinovni procesor", v bistvu pa kartici (in uporabniku) omogoča preklapljanje med tremi različnimi nabori gonilnikov, ki priredijo zvočni procesor tistemu opravilu, ki ga sami določite. Če torej izberete igralni način, bodo vsi viri kartice na voljo za upravljanje z zvokom v igrah. Pri zvočnih karticah, ki smo jih uporabljali doslej, je bil v takem primeru procesor skoraj neizkoriščen, saj zvočne kartice preprosto niso bile usmerjene v igranje, temveč bolj v klasično predvajanje in snemanje zvoka.

Največji skok naprej, sploh v igrah, prinaša pomnilnik na zvočni kartici, ki ga imata modela Elite Pro in Fatal1ty FPS. Obe kartici imata 64MB primerno poimenovanega X-RAM-a, tako da lahko procesor na X-Fi še bolj učinkovito razbremeni centralni procesor pri obdelavi zvoka, v igrah, ki to podpirajo, pa omogoča celo predvajanje čisto ločene zvočne podlage. *Doom 3*, *Unreal Tournament 2004* in *Battlefield 2* so bile prve igre, ki so izkoristile to možnost, saj omogočajo uporabo čisto novih zvočnih in glasbenih podlag. X-Fi lahko procesira 128 ločenih glasov (predstavljajte si jih kot nekaj podobnega kompletu prostorskih zvočnikov 5.1 – pok pri strelu je en glas, odmev drugi, krik pa tretji), seveda po zaslugi X-RAM-a, tako da lahko razvijalci iger zdaj izkoristijo najnovejšo različico EAX (peto, če smo natančni) in ustvarijo večplastne zvočne učinke. Pomislite na kakšno bolj eksotično orožje v *UT2004* – z novo kratico in programsko opremo se ob uporabi takšnega orožja uporabi kakšnih

KAKO SMO TESTIRALI

Ocenjevanje X-Fi

Za ocenjevanje zvočnih kartic smo pristaši programa RightMark Audio Analyzer 5.5, ki kartico izkoristi za ustvarjanje testnega signala, ki se zazanka od avdio izhoda do avdio vhoda na kartici, tam pa potem zvok prevedi in izmeri šum, popačenje in kvaliteto. Za merjenje hitrosti delovanja UT2004 smo uporabili še FRAPs, da bi videli, kakšna je razlika med X-Fi in njeno predhodnico, Audigy 2. Zvok pa je nemogoče opisati samo s številkami, zato smo ga še dodatno testirali z našimi najljubšimi CD-ji in DVD-ji. Izurjeno uho bo hitro slišalo razlike in pomanjkljivosti, še posebej pri bolj kompleksnih aranžmajih. Bandinijeva predelava L'Estasi Dell' Oro (z glasbe Ennia Morriconeja iz filma Dobri, umazani, zli) je še posebej zahtevna skladba in zato res primerna za testiranje zvočnih kartic in zvočnikov – poskusite kje stakniti CD in preizkusite sami, če nam ne verjamete.

ducat glasov, kot so prasketanje elektrike, statični šum, sikanje isker ter eksplozije in grmenje, brez katerih v igri sploh ne bi mogli prav uživati. Vse to je le tisti del virov, ki se posveti izključno samo proženju orožja. K temu dodajte korake, odmeve, ščit in glasbo, ki se spreminja v realnem času, pač glede na vaše zdravstveno stanje. Zdaj si mogoče celo lahko predstavljate, kaj vse lahko X-Fi naredi za igre. Če bo dejansko podprt, je drugo vprašanje, saj bodo razvijalci in tisti, ki pri Creativu razvijajo EAX, prisiljeni vložiti kar nekaj dodatnega dela. Čas bo povedal svoje, mi pa lahko samo upamo, da bo povedano v našo korist.

NAVIDEZNO TUKAJ

Igralci bodo precej pridobili še z eno veliko novostjo, in sicer CMSS-3D. CMSS v Creativovih gonilnikih poznamo že leta, z nakupom Sensaure pred nekaj leti in naknadno uporabo njihove tehnologije, pa je nova različica naredila ogromen korak naprej. Služi dvema namenoma: stereo zvok predela za kanale 5.1 (na primer za prostorski zvok v video datotekah DivX), ustvariti pa zna tudi navidezni prostorski zvok preko slušalk. To mnoga podjetja, vključno z Dolbyjem, že dolgo obljubljajo, tokrat pa tudi dejansko deluje. Gre za 3D tehnologijo za slušalke, ki je najbolj impresivna doslej, vse, kar potrebujete, pa so klasične stereo slušalke in vir večkanalnega zvoka, kot so igre ali DVD-ji. Če bi začeli razlagati specifiko delovanja, bi lahko ta opis raztegnili še v naslednjo številko, zato vam bomo samo izdali, da je neverjetno, kako se zdi, da zvoki dejansko prihajajo z vseh koncev in se premikajo okoli vas, v določenih primerih celo v navpični liniji. Zvok je tako dober, da slušalke niso več le uborna zamenjava za komplete prostorskih zvočnikov 5.1 ali 7.1. Ne, gre za

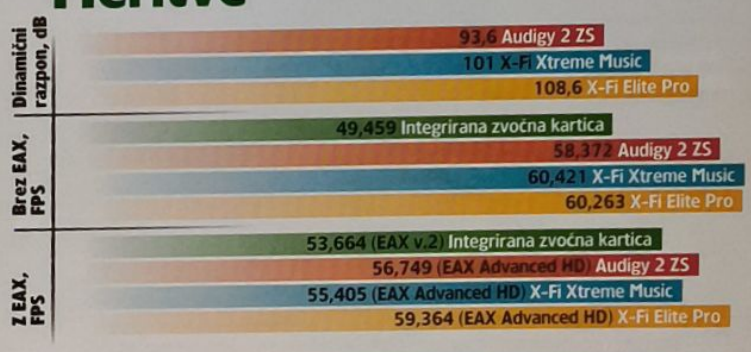
Zvok sprememb

Na samem vrhu drevesa X-Fi sedi ta pošast z dodatno škatlo

Ne moremo zanikati, da gre za najboljšo zvočno kartico za PC, kar bi za 87 tisočakov tudi pričakovali. Na dodatni škatli je cela gora vhodov in izhodov ter seveda potenciometri za jakost, CMSS-3D, 24-bitni kristalizator in učinke EAX. Največja prednost novih kartic pa je vseeno X-RAM, zato prihranite 24 tisočakov in si omislite model Fatal1ty, če vas dodatne možnosti Elite Pro ne zanimajo.

Za napajanje razširitve Elite Pro boste potrebovali dodaten napajalni priključek.

Meritve



Soundblaster X-Fi Xtreme Music

Nima pomnilnika, dodatne priključne enote in daljinskega krmilnika...

Predstavljajte si, da ste igralec in namesto dražje izvedbe Fatal1ty kupite tole in mislite, da ste strašno zviti, ker ste prihranili nekaj denarja. Priporočamo vam, da se še pred tako odločitvijo nekajkrat pošteno usekate po čeljusti. Nakup te kartice ali izvedbe Platinum (za 35 oziroma 52 tisočakov) je nespametno početje, ker niti ena nima X-RAM-a, ki ga imata Fatal1ty ali Elite Pro, prav X-RAM pa je tisti, zaradi katerega so nove zvočne kartice tako izjemne in se tako dobro obnesejo prav v igrah. Omenjeni cenejši kartici sta bolj primerni za medijske računalnike. Čarovnija s 3D zvokom preko slušalk je še vedno omogočena, isto pa velja tudi za 24-bitni kristalizator, ki bo tako razveselil ljubitelje filmov in glasbe. Vse kartice imajo certifikat THX in omogočajo dekodiranje vseh kodekov DTS in Dolby, če ste nasedli DVD-Audiu, pa družina X-Fi gradi na temeljih, ki jih je postavil Audigy 2. Serijska vrata na zadnji strani kartice, neizkoriščen napajalni priključek in prazen prostor, kjer bi moral biti X-RAM, pa vas bodo stalno spominjali, da ste lastnik kartice s samega dna in da bi lahko dobili, kar si dejansko želite, če bi se le malce potrudili in zapravili nekaj več denarja. Še vedno gre za dobri kartici, a zamenjava vsekakor ni nujna, če ste že lastnik Audigyja 2.

Pozlačeni vhodi zagotavljajo res čisto povezavo z zvočniki.

82% **PCF pravi...** "Dobri kartici z nekaj manj možnostmi. Če si želite poseči po zvočnih nebesih, pa si raje omislite Fatal1ty ali Elite Pro."

bogatega in uspešnega strica, po katerem se lahko vsi zgledujejo. V bistvu nas prav zanima, kako bo ta novost vplivala na prodajo Creativovih zvočnikov.

Češnja na smetani pa je 24-bitni kristalizator, ki bo najbolj navdušil glasbene in filmske navdušence. Ta zna 16-bitni zvočni zapis (na primer CD, Dolby Digital, DTS, MP3 ali WMA) predelati v 24-bitnega v realnem času, tako da je zvok bolj poln in bolje definiran. Pri predvajanju glasbe je najbolj opazno, kako kartica selektivno ojača določene frekvence in jih poudari v celotnem zvočnem zapisu. Tako so v določenih skladbah poudarjena godala, v drugih pa basi. Tolkala z višjim zvokom so bolj poudarjena (ne da bi bila moteča), vokali so bolj jasni, skupen zvok pa je tako natančen, kot je bil doslej samo pri formatih SACD in DVD-Audio.

RAZSODBA

Avdiofili se bodo mogoče zgražali nad tem, da si je Creative drznil posegati v njihovo glasbo, res pa je, da se pri predvajanju prav nič ne izgublja. Poslušanje glasbe s to kartico je, kot bi z zvočnikov povlekli debelo brisačo, ki je bila doslej vržena preko njih, tako da nikoli več ne boste niti pomislili, da bi še kdaj poslušali glasbo na stari način. Teže pa bi rekli, če je X-Fi res nujen nakup. Na voljo bodo štiri kartice, katerih cene se bodo gibale od 35.000 do 87.000 tolarjev, največ pa bosta ponujali najdražji izvedbi (Fatal1ty FPS in Elite Pro, ki bosta stali okoli 63.000 oziroma 87.000 tolarjev). To sta tudi izvedbi, ki sta res vredni našega priporočila. Res pa je, da sta obe tudi noro dragi. Ne glede na vsa Creativova prepričevanja pa še vedno nismo pripravljeni za zvočno kartico odšteti toliko denarja, kot bi ga odšteli za pošteno grafično kartico, še posebej, če si

OD BLIZU X-Fi Elite Pro

Luč življenja
Izvedbi Elite Pro in Fatal1ty imata tudi X-Fi diodo, ki bo razveselila vse lastnike ohišij s prozornimi stranicami. Ali bosta ATI in nVidia tudi predstavila kaj podobnega?

Hladen kot špricer
Zvočni procesorja na X-Fi in X-RAM nimata tako visoke frekvence, da bi ju bilo potrebno hladiti, tako da sistema ne bosta nič bolj segrevala kot vaša dosedanja zvočna kartica.

Seznam možnosti
Kartice je mogoče tudi nadgraditi; Xtreme Music lahko dodate 5-palčno razširitveno enoto, ki jo ima Platinum, Fatal1ty pa je mogoče razširiti s postajo, ki jo ima Elite Pro.

Konec povezav
Internih avdio vhodov ni več, saj se zvok s CD-jev in DVD-jev prenaša digitalno preko povezav IDE in osnovne plošče. Ostal je le še priključek za zunanje naprave.

Adijo, SB1394
Pri Creativu so se znebili vrat FireWire, ki je žde na vseh karticah serije Audigy. Priznamo, da ga bomo pogrešali – doslej nam je odlično služil, ko smo imeli opravka s kakšno starejšo napravo.

Požrešni gonilniki
Če namestite vse gonilnike in aplikacije, ki so priloženi izvedbam Platinum, Fatal1ty ali Elite Pro, pa boste na disku takoj pogrešali gigabajt prostora.

"V določenih skladbah so poudarjena godala, v drugih pa basi"

lahko privoščimo le eno pošteno nadgradnjo letno – tudi če je življenjska doba zvočne kartice tudi do trikrat daljša od življenjske dobe grafične kartice.

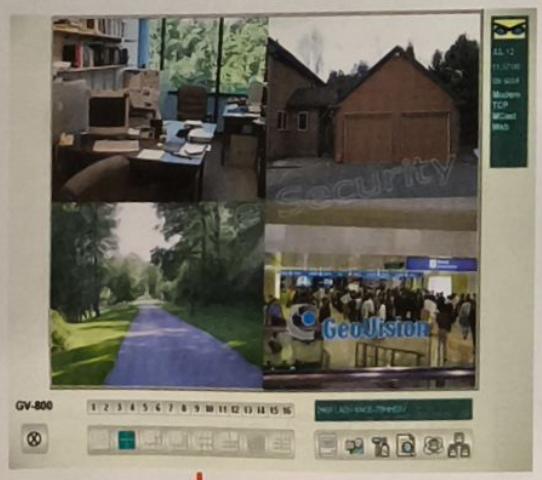
Mogoče smo krivi konzervativnega razmišljanja, a če ste igralec in nimate neomejenega proračuna, X-Fi za vas ne bo nujen kos opreme, temveč prej razkošje. Če odmislimo ceno, pa moramo priznati, da so pri Creativu opravili odlično delo. Ta kartica za spremembo prinaša takojšnje prednosti, in sicer zdaj in v prihodnje. Celo modela nižjega cenovnega razreda sta odlična, tako da potencialnim kupcem zagotavljamo, da bo kartica za vedno spremenila zvočno izkušnjo na računalniku. **PCF**

Prostorski zvok	24-bitno/96kHz predvajanje/snemanje preko kanalov 7.1
Stereo	24-bitno/192kHz predvajanje/snemanje preko dveh kanalov
Razmerje signal:šum	109dB na vseh kanalih
Procesiranje zvoka	136dB signal:šum interno
Frekvenčni razpon	<10Hz do 88kHz
Izhodi	3 x 3,5mm analogni izhodi na kartici
Vhodi	1 x 3,5mm digitalni/analogni vhod na kartici
ASIO	2.0 podpora z neposrednim nadzorom

90% **PCF says....** "Prava revolucija v računalniškem zvoku. X-Fi vas bo vrgel po tleh."

VIDEO NADZORNI PAKET DAN NOČ1

PRIMEREN ZA NADZOR HIŠE, LOKALA+ VIDEO DETEKCIJA GIBANJA + ODDALJEN DOSTOP (ŽIVA SLIKA IN POSNETKI)



- priklop za 4 kamere + 1 mikrofon
- skupna hitrost snemanja: 16 slik/sekundo
- ločljivost: 720x576 točk
- video detekcija gibanja (snemanje samo gibanja in posledično manjša poraba prostora)
- samodejno prepisovanje starih posnetkov
- ustvarjanje varnostnih kopij na CD, DVD...
- sporočanje alarmov na email, SMS
- oddaljeni dostop (živa slika in posnetki) preko spletnega brskalnika in Windows aplikacije
- oddaljeni dostop preko dlančnika, GSM-a
- štetje predmetov / vozil
- razpoznava izglnulega predmeta
- osn zahteve: procesor PIII 500mhz, 128MB, 80GB prostora, AGP grafika, WIN98/2000/XP

Paket vključuje:
1x PCI KARTICA GEOVISION GV250-4
2x BARVNA DNEVNO/NOČNA IR KAMERA C3132
2x NAPAJALNI 12V ADAPTER ZA KAMERO
2x KOAKSIALNI KABEL 20m
+ MONTAŽA IN PREDSTAVITEV DELOVANJA PROGRAMA =

10m dometa v popolni temi!

Zaupanje je dobro, nadzor še boljši!

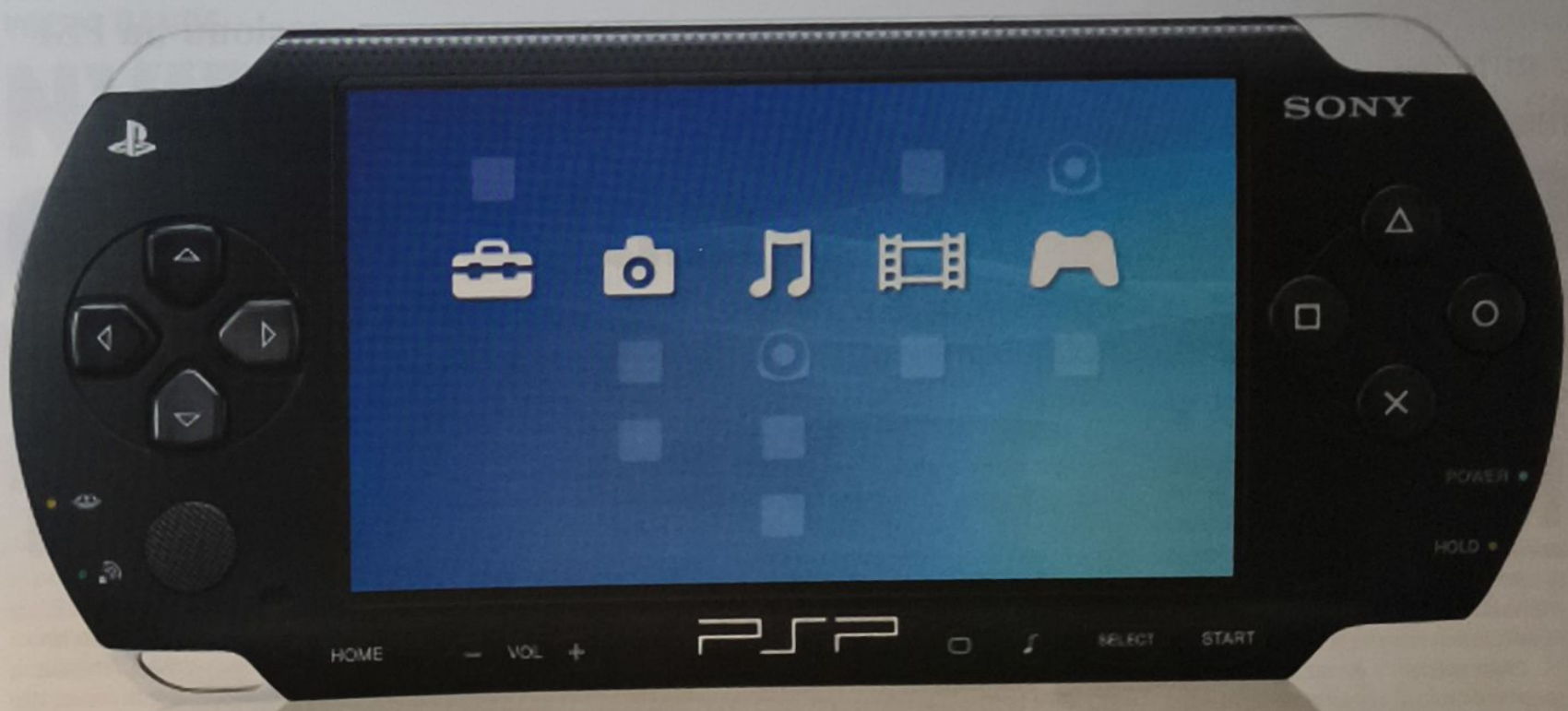
www.videonadzor.si

TECH TRADE
Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana, TEL: 01 434 01 08 FAX: 01 434 01 09
www.techtradecenter.si

CENA PAKETA: samo 169.900,- SIT z DDV

PSP™

PlayStation®Portable



Priporočena cena: **59.990,-**

Zastopa in prodaja: BOFEX d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Šmartinska 152, Ljubljana. Prodaja: trgovine Big Bang in BOF po Sloveniji.

"PS", "PlayStation" in "PSP" so registrirane blagovne znamke Sony computer entertainment Inc. Vse pravice zadržane.

"Filmi UMD so neverjetno ostri na velikem in svetlem zaslonu na PSP"

TUKAJ JE...

PlayStation Portable

Vredno ogleda PCFormat

Ne ravno točna in pretirano opevana: ali je Sonyjeva prenosna konzola vse to, kar obljublja?

Cena 59.990 SIT **Proizvajalec** Sony **Na spletu** www.playstation.com

Kaj je najpomembnejša zunanja naprava za računalnik? Za nekatere je zaslon, ki je dovolj velik in svetel, da bo zaslepil vse v polmeru stotih metrov. Za druge so seksualni pripomočki na vodilu USB, zato imamo kar nekaj težav pri odločanju, če (in kako) naj sploh opišemo ta izdelek.

Multimedijske pocestnice, kot smo mi, pa sanjamo o napravi, ki bi ponujala vse funkcije, ki jih imamo na računalnikih najraje. In da bo, če smo čisto iskreni, tudi noro seksi. [*Ne pa tudi seksualna! – Urednik*]

Zato na PSP ne gledamo kot na igralno konzolo. Obravnavamo jo kot podaljšek računalnika in vseh tistih MP3-jev, DivX-ov in igralnih ROM-ov, ki so tam shranjeni. Dlačniki že od nekdaj poskušajo izvajati te funkcije, a niso prav zasnovani, da bi jim to res uspelo. Prenosni predvajalniki videa, kot je Creativov Zen Vision (pokukajte v prejšnjo številko *PCF*), je skoraj ustrezal tem zahtevam, a ni ravno vsestranski. PSP pa je po eni strani naprava, ob kateri se lahko upravičeno slinimo, pa še počne vse, kar zahtevamo od njega. Tako je vsaj v teoriji...

MINIDISC ŽIVI!

Na PSP lahko igramo igre, a je trenutna bera le-teh vse prej kot navdušujoča, če odštejemo *Wipeout Pure* in *Lumines*.

Predvajati zna filme visoke kvalitete, če ste seveda pripravljeni investirati v diske UMD, ki niso prav nič cenejši od DVD-jev. Predvajati zna filme s pomnilniških kartic, za katere si je potrebno vzeti čas in jih primerno prekodirati, pa še omejeni so na nizko ločljivost, namesto na nativno ločljivost zaslona, ki znaša 480 x 272. Filmi UMD so neverjetno ostri na velikem in svetlem zaslonu, tega pa ne bi mogli trditi za zajete filme. S PSP je mogoče celo brskati po spletu, a le, če je v bližini na voljo brezžični dostop do interneta.

To ne zveni ravno najbolje, kajne? Uradne možnosti PSP malce šepajo, kot je to v navadi pri velikih korporacijah, ko te predstavljajo nove, razburljive tehnologije.

Kako dolgo bomo čakali na domačo predelavo strojno-programske opreme PSP?

Resnično fantastične stvari pa se dogajajo v delovnih sobah neodvisnih programerčkov, ki razkrivajo prave potenciale PSP, kljub temu, da se Sony besno trudi, da bi zajezil poplavo domačih aplikacij. Ameriška strojno-programska oprema je že razbita, tako da so že na voljo najboljši dodatki za PSP – emulatorji, predvajalniki DivX in vse sorte digitalnih vsebin. Strojno-programska oprema za ostale države pa je še v svoji izvirni obliki, tako da na kaj takega še ne računajte. Zato vam nakupa v točno tem trenutku ne bi ravno priporočali; če bo Sonyju uspelo zapreti vrata domačim aplikacijam, si raje omislite PS2. Če pa bomo dočakali predelano strojno-programsko opremo, pa le planite po PSP. **PCF**

IZKORISTITE SVOJ PSP! Obrnite na stran 76, kjer je vodič s triki za PSP

Nora igra

PSP ima več moči kot pravi

Da bi podaljšali avtonomijo baterije, znaša frekvenca jedra procesorja PSP 222MHz. To je mogoče zvišati na kar 333MHz, kar je programerjem uspelo z emulatorji. Višja frekvenca pa seveda ne pomeni le tega, da je mogoče igrati Super Mario World na celem zaslonu, temveč tudi za (držimo pesti, da imamo členke že čisto bele) tudi morebitno predvajanje datotek DivX.

Dimenzije 170x74x23mm

Procesor PSP CPU (1č333MHz)

Pomnilnik 32MB RAM, 4MB vgrajen DRAM

Zaslon 4,3-palčni LCD, 480x272 (16,77 mio barv), svetilnost 80- 200 cd/m2

Zvok Vgrajeni zvočniki in izhod za slušalke

Povezljivost IEEE 802.11b (wi-fi), USB 2.0, Memory Stick Pro Duo, IrDA; pogon UMD

86% **PCF pravi...** "Prekrasna napravica, ki pa še ne dosega pravega potenciala. Sony, brzdaj se."

Novi 7800 GT je malce krajši in le malenkostno počasnejši od 7800 GTX.

VODJA BANDE

NVIDIA GeForce 7800 GT

Zelo očitna odsotnost računalnikov z dvema karticama, povezanima s CrossFire, je že malce nerodna... vsaj za ATI

Cena ok. 106.000 SIT **Proizvajalec** nVidia **Na spletu** www.nvidia.com

Trg grafičnih kartic za osebne računalnike je trenutno prava Meka za nVidio. To podjetje si ni le prilastilo prestola v sektorju sistemov z eno grafično kartico z nedavno predstavljenim modelom GeForce 7800 GTX, temveč tudi pri sistemih z dvema karticama, saj se je njihova tehnologija SLI že dodobra uveljavila. In to, ne da bi sploh omenili družino grafičnih čipov s strojno podporo za Shader Model 3.

Ko pokukamo v ATI-jev tabor, lahko opazimo, da novi grafični čip R520 in CrossFire, ATI-jev odgovor na SLI, nista na ravno vidnem mestu. Žal pa se stvari ne bodo kmalu popravile. nVidia ima moment in imamo močan občutek, da bomo v naslednjih šestih mesecih dočakali cel kup novih izdelkov, ta trend pa je začela tukaj opisana kartica 7800 GT.

PRVENSTVO

Glede na to, da stane svojih 140 tisočakov, kartica GeForce 7800 GTX ni le v lastnem zmogljivostnem razredu, temveč je tudi daleč najdražja kartica na trgu. Novi GeForce 7800 GT pa ima ceno, ki je konkurenčna najboljši kartici, ki jo lahko ATI trenutno ponudi, torej Radeonu X850 PE. To se ne bo dobro končalo.

Za začetek moramo povedati, da se 7800 GT ponaša z 20 cevovodi za obdelavo pikslov in sedem enot verteks (torej štiri cevovode za obdelavo pikslov in eno enoto verteks manj kot 7800 GTX, ki ima isti procesor, znan kot G70) in podporo za Shader Model 3, ki zagotavlja daljšo uporabnost kartice. Če našteto primerjamo z X850, ugotovimo, da je slednji kartica s podporo za Shader Model 2, 16 cevovodi za obdelavo pikslov in šestimi enotami verteks.

X850 pa se delno odkupi za pomanjkljivosti z višjo frekvenco jedra, 1 GHz frekvenca 256MB pomnilnika GDDR3 na 7800 GT pa tudi ni med najvišjimi. Zmogljivosti pri 3D renderiranju pa ni več mogoče meriti le na podlagi enostavne matematike, kot sta na primer število cevovodov in frekvenca. Z vedno večjo kompleksnostjo pogonov za računalniške igre so zmogljivosti kartic vedno bolj omejene z novostmi, kot je na primer senčenje pikslov. nVidia je v jedru G70 namenila kar nekaj tranzistorjev prav zviševanju teh zmogljivosti. 7800 GT torej ni noro boljši od X850 v obstoječih igrah, ga pa znatno prehiti v najnovejših naslovih, kot je na primer *Battlefield 2*. Prepričani smo, da se bo enako dobro obnesel tudi v prihodnosti, ko bomo ugledali še bolj prefinjene pogone za igre. **PCF**

Izbor uredništva PCFormat

TESTI	3DMARK05 (PRIVZETO)	DOOM 3*	FAR CRY*	BATTLE-FIELD 2*
NVIDIA GEFORCE 7800 GT	6850	47	50	41
NVIDIA GEFORCE 7800 GTX	7719	54	58	52
NVIDIA GEFORCE 6800 ULTRA	5490	42	43	30
ATI RADEON X850 XT PE	6194	39	54	32

*Vsi testi v igrah so bili izvedeni pri 1600 x 1200, 4x AA in 8x anizotropnem filtriranju

Vmesnik	PCI Express
Cevovodi za obdelavo pikslov / enote verteks	20 / 7
Proizvodna tehnologija	110nm
Frekvenca jedra	400MHz
Pomnilnik	256MB, 1GHz, 256-bitno vodilo
Podpora za API	DirectX 9.0c, OpenGL
Oblikovna zasnova	Ena reža
Drugo	Združljivost s SLI

90% **PCF pravi...** "Impresivno blizu 7800 GXT, a znatno cenejša grafična kartica."

"nVidia ima moment in v naslednjih šestih mesecih bomo očitno dočakali še več novih izdelkov"

acer

Ugotovite, zakaj imajo prenosniki ACER največji tržni delež v Evropi.
IZBERITE SVOJEGA.

TRAVELMATE 2413NLMi

Zaslon 15" XGA TFT
Procesor Intel® Celeron® M 370 1.5GHz
Pomnilnik 256MB
Trdi disk 40GB
Enota DVD-Dual DL
Grafična kartica 64MB VRAM shared
Ethernet in Wireless 802.11g
Bootable Linux OS

185.215,00 DDV je vračunan v ceno.

TRAVELMATE 4061NLMi

Zaslon 15" XGA TFT
Procesor Intel® Pentium® M 725 1.6GHz
Pomnilnik DDRII 256MB
Trdi disk 60GB
Enota DVD-Dual DL
Grafična kartica 64MB VRAM shared
Ethernet in Wireless 802.11g
Bootable Linux OS

226.573,00 DDV je vračunan v ceno.

ASPIRE 1691WLMi

15.4"WXGA Acer CrystalBrite
Procesor Intel® Pentium® M 725A 1.6GHz
Pomnilnik DDRII 512MB
Trdi disk 80GB
Enota DVD-Dual DL
Grafična kartica 128MB SIS shared
Ethernet in Wireless 802.11g
4-in-1 card reader
Microsoft® Windows® XP Home

312.887,00 DDV je vračunan v ceno.

TRAVELMATE 4604WLMi

Zaslon 15" XGA TFT
Procesor Intel® Pentium® M 760 2.0GHz
Pomnilnik DDRII 1024MB (2x 512MB)
Trdi disk 80GB
Enota DVD SuperMulti DL
Grafična kartica 64MB ATI RADEON™ X700
Gigabit Ethernet in Wireless 802.11g
4-in-1 card reader / Docker
Microsoft® Windows® XP Professional US

413.586,00 DDV je vračunan v ceno.

TrendNET rešitve

POOBLAŠČENI DISTRIBUTER
TrendNET d.o.o., računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje,
Tel.: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970, Spletna stran: www.trendnet.si, e-pošta: info@trendnet.si

networks DEFENDER

Ugotovite, zakaj se podjetja iz vsega sveta odločajo za
SLOVENSKO VARNOSTNO REŠITEV

Celovita varnostna rešitev Vašega podjetja.
NA VOLJO TUDI ZA MANJŠA PODJETJA

- FireWall
- Mail AntiVirus
- Mail AntiSpam
- Mail Content Checking
- Web Content Scanning
- Web Content Checking
- VPN IPsec
- VPN PPTP
- Quality Of Service
- DHCP Server
- Web-based administration
- Online-update (both automatic as manual)
- Supporting typical SOHO environments

POOBLAŠČENI DISTRIBUTER ZA SLOVENIJO:
Repro - MS d.o.o., Šmartinska 106, 1000 Ljubljana, Tel.: 01 5853 411

PROIZVAJALEC:
TrendNET d.o.o. računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje,
Tel.: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970, Spletna stran: www.trendnet.si

Dober nakup PCFormat

TELEFON ALI FOTOAPARAT?

Sony Ericsson K750i

Mobilni telefon + ultra kompakten fotoaparat

Cena Še ni potrjena **Na spletu** www.sonyericsson.com **Testiranje omogočil** Sverna, 01 306 55 11

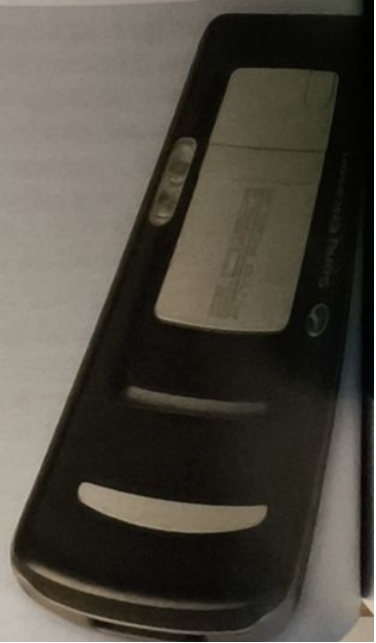
Sony Ericsson K750i Sony Ericsson K750i se oblikovno ne razlikuje veliko od svojih predhodnikov in je s svojimi preprostimi linijami že kar značilen za blagovno znamko. Prednjo stran mobilnega telefona sestavljata velik 262.000-barvni zaslon z ločljivostjo 176 x 220 pikslov in nevpadljiva tipkovnica v barvi samega telefona. Pod tipkovnico je oznaka za Sony Ericssonovo funkcijo QuickShare, ki omogoča hitro izmenjavo fotografij med uporabniki mobilnih telefonov z isto funkcijo. Oblikovno zanimivejša je hrbtna stran mobilnega telefona, ki v vodoravni legi s srebrno zaščito zaslonke in s srebrno linijo označenim držalom že na prvi pogled precej spominja na majhen fotoaparat. Kakor hitro odpremo zaslonko s štirikratnim optičnim zoomom, je fotoaparat z dvema milijonoma točk v horizontalnem položaju že pripravljen na fotografiranje. Zaslon mobilnega telefona se pri tem spremeni v sam iskalnik fotoaparata. K750i ima veliko prednost pri fotografiranju portretov, saj ima vgrajeno tudi bliskavico s predbliskom, ki zmanjšuje možnosti pojava rdečih oči (MSE-60). Fotografi bodo navdušeni predvsem nad učinki, ki jih ponuja model K750i in omogočajo možnosti črno/bele, sepijske, negativne in solarizacijske fotografije. Poleg tega pa so možne še nastavitve velikosti fotografije, kvalitete le-te, nočnega načina fotografiranja, makra, svetlobe in nenazadnje tudi samosprožilca. Notranji pomnilnik novega Sony Ericssona se je dvignil na 38MB, priložena 64MB pomnilniška kartica Memory Stick DUO pa je zamenljiva s 4GB istoimensko pomnilniško kartico. Za tiskanje fotografije ne potrebujemo več namiznega računalnika, saj je s pomočjo tehnologije Bluetooth shranjene fotografije mogoče poslati naravnost na primeren tiskalnik ali pa z Memory Stickom kar naravnost v tako imenovani Foto-kiosk. Fotografije, posnete zunaj, so ostre in kontrastne, čeprav nekoliko bledih barv, medtem ko so fotografije, posnete v zaprtem prostoru, sorazmerno dobre. Fotoaparat sam je počasen, upravljanje z njim pa preprosto in logično.

Model K750i ima tudi že vgrajen radio, ki omogoča preprosto izbiro postaj in prikaz informacij RDS, a ga je mogoče poslušati le s slušalkami. V večje zadovoljstvo bo zagotovo predvajalnik za predvajanje MP3, AAC in video datotek. Preprost program se z možnostjo sestavljanja seznama predvajanja in nastavitvami predvajanja (ponavljanje, naključno izbiranje) izkaže za dokaj priročnega.

Sony Ericsson je eden bolj povezljivih mobilnih telefonov na trgu. Poleg priloženega kabla za povezavo USB ima telefon možnost infrardeče povezave, povezave Bluetooth in podpira GPRS. Nekoliko grenak priokus pa pusti dejstvo, da telefon ne pozna UMTS-a.

Čas pogovora	9 ur
Stanje pripravljenosti	400 ur
Vrsta baterije	Li-Po
Dimenzije	100 x 46 x 20,5mm
Teža	99 g
Tip zaslona	TFT
Fotoaparat	2 mio točk, AF
Dodatno	Medijski predvajalnik, radio

80% **PCF pravi...** "Dober telefon, še boljši fotoaparat"



Brezžični usmerjevalnik in USB-vmesnik USR MAXg

Cena 24.800 SIT usmerjevalnik, 14.900 SIT vmesnik **Na spletu** www.usr.com
Testiranje omogočil CHS, 01 560 65 00

Podjetje US Robotics se hvali, da ima usmerjevalnik MAXg najboljši domet in kvaliteto signala na trgu. Če smo čisto natančni, se s tem hvalijo prav vsi proizvajalci brezžičnih usmerjevalnikov, zato smo bili na to prav posebej pozorni. Da ne bomo dolgovezili, naj povemo tako: ta model ima najdaljši domet, kar smo jih testirali, a le kar zadeva usmerjevalnike v tem cenovnem razredu. Tukaj po naših testih povozi konkurenco na celi črti, a boste za znatno več denarja dobili tudi kaj boljšega.

Upravljanje z usmerjevalnikom je noro enostavno, zaradi česar se je v uredništvu še posebej dobro zapisal, navodila za uporabo pa so ena najboljših, kar smo jih videli. Med specifikacijami smo zasledili, da zmore usmerjevalnik v "turbo" načinu podatke prenašati s kar 125MB/s, kar je vsekakor impresivna številka, a z večanjem razdalje precej upade. Tako smo na drugem koncu podjetja izmerili prenos 19MB/s, kar pa v bistvu ni slabo, glede na to, da je na isti relaciji kar nekaj usmerjevalnikov že opešalo. Dodatna dobra lastnost so vrata USB za tiskalnik.

Še bolj pa nam je bil všeč brezžični vmesnik, a ne toliko po zmogljivostih, katerim ne moremo ničesar očitati, temveč zaradi oblike. Je sicer precej velik (temu primeren je tudi prenos), a pri delu sploh ne moti, saj ga je mogoče upogniti, tako da je med uporabo videti kot precej zabavna antena. Je pa res, da se bodo ob njem zabavali samo tisti, ki imajo notesnike z vrati USB na zadnjem delu notesnika, saj drugače vmesnik moti pri delu.

Podatkovna širina do 125MB/s

Domet (test v zaprtih prostorih s 4 pregradnimi stenami) 20m

85% **PCF pravi...** "Simpatičen in cenovno privlačen komplet."

Nokia 6230i

Cena 88.800SIT **Na spletu** www.nokia.com **Testiranje omogočil** Teleray, 01 476 08 00

Končnica "i" na koncu
prenovljenih starejših modelov mobilnih telefonov postaja že neke vrste standard. Najnovejšega "i-jevca" je na trg vrgla Nokia, gre pa za izboljšan model 6230 (pa ne, da ste sami uganili). Že stara različica je bila odlična, zato nismo pričakovali kakšnih revolucionarnih izboljšav. In jih tudi nismo dobili. Na oko najopaznejša nadgradnja je malenkost večji zaslon, ki sicer še vedno ne spada med velike, zato pa praktično nimamo pripombe čez sliko, ki jo prikazuje. Boljši je tudi občutek pri uporabi tipk. Najbolj v negativno smer se nagne vgrajen fotoaparat. Sicer dela slike velikosti 1,3MP, vendar njihova kvaliteta šepa. Pod isto streho bomo dali tudi počasno odpiranje določenih aplikacij. Telefon ima vgrajenega 32MB pomnilnika, kar bo za splošno rabo dovolj, vgrajen medijski predvajalnik pa si bo želel malo več prostora. Na splošno pa lahko rečemo, da gre za kompakten, dobro grajen telefon, ki več kot dostojno nadomešča svojega predhodnika.

84% **PCF pravi...** "Nokia 6230i je lahke kategorije le po teži."

MIŠ Z LASERJEM

Logitech G5 Laser

Miška, ki ni samo miška...

Cena 19.000 SIT **Na spletu** www.logitech.com **Testiranje omogočil** www.q-shop.org

Dragi bralci, za tole zadevico boste morali odšteti kar nekaj krajcarjev, a naj nas strela zadene, če se to ne bo splačalo. Pred vami je (mini fanfare) revolucionarni glodavec podjetja Logitech, ki bo povzročil, da bodo vaši prej pomilovanja vredni igričarski nasmeški dobesedno razparali vaše leščerbe na pol. Hej, unikatni igralski stil bo poslej le vaša osebna stvar, tale glodavec namreč prihaja skupaj s škatlico, v kateri je 36 gramov majhnih uteži dveh posamičnih velikosti (4,5g in 1,7g), ki jih boste lahko prestavljali znotraj posebnega vložka sem ter tja, dokler vam sama teža in vodljivost med igranjem končno ne bosta ustrezali. Ko boste zadovoljni z nastavitvami, boste zgolj obrnili miško na glavo in vložek potisnili na svoje mesto ter zaropotali po sovragu. "Ti, meni vseskozi vleče bolj na desno," bo znal potarnati kak Fata1ity. "Dodaj že enkrat 1,7 grama na levo stran," pa mu bo znal odvrniti Cooler. Vse lepo in prav, ampak pri tem se še ne konča. Zadevščina vleče celih 2.000dpi in kar 500-krat v sekundi poroča vratom USB o vaših kaskaderskih podvigih. Cel hudič bo seveda s tem na podlogah, kot je Icemat, kjer bodo užitki pešali, znoreli pa boste ob občutkih na podlogah, kot je na primer Steelpad. S kombinacijo sprotnega spreminjanja občutljivosti premikanja glodavca (vključno z neodvisnimi nastavitvami osi x in y) kar s pritiskom na enega izmed gumbov, seveda. Preden si jo dokončno zaslužite pa malo potelovadite: zmolite očenaš, izkopljite prednike, poberite vse tiste zlate zobe, jih pretopite in jurišajte po glavno nagrado. Boljša je namreč od MX518.

Zasnova Laserska žična
Ločljivost 2500 dpi
Število gumbov 5
Priklop USB
Dodatno Nastavljiva občutljivost, nastavljiva obtežitev

89% **PCF pravi...** "Miška, ki vas bo prisilila v uživanje proteinov"

Vredno ogleda PCFormat

Philips MMS321

Cena 23.360 SIT **Na spletu** www.philips.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Priznamo, da stereo zvočnikom, ki se hvalijo, da lahko emulirajo prostorski zvok, ne zaupamo najbolj, zato smo te zvočnike malce skeptično gledali. Pa smo se malce ušteli. Integrirana nizkotonca svoje delo prav dobro opravljata. Ne bosta sicer tresla sobe in trgala bobničev, a lepo zaokrožita zvok. In ta zvok je kot celota precej dober in se ne popači niti pri višjih jakostih. Zaradi ne preglasnih in dobro definiranih nizkih tonov smo pri poslušanju glasbe prav uživali. In prav poslušanje glasbe je očitno glavni namen teh zvočnikov. V igrah z zelo kompleksnim zvokom, ki za pravo izkušnjo zahteva, da nizkotonec požgečka po črevesju, se ti zvočniki namreč ne obnesejo ravno briljantno, pri poslušanju glasbe pa prav božajo ušesa. Sicer pa so zvočniki tudi oblikovno dobro zasnovani in se dobro stopijo z okolico. Še ena dobra lastnost tako oblikovanih zvočnikov je tudi ta, da ne zasedejo veliko prostora, kar je verjetno tudi glavni razlog, da bi si želeli stereo zvočnikov. Če bi imeli kam postaviti cel prostorski sistem, bi to verjetno že davno storili.

80% **PCF pravi...** "Nekoliko drag komplet, a je istočasno eden boljših med stereo zvočniki."

Akasa PowerPlus 650W

Cena 43.990 SIT **Na spletu** www.akasa.com.tw **Testiranje omogočil** www.in-put.com

Elektrike nikoli ni preveč. No, to ni vedno res – če vtaknete prst v vtičnico na pravi način, je bo kar hitro preveč. In če med nevihto zlezete na drevo z velikanskim dežnikom in kljubujete bogovom, boste kmalu ugotovili, da bi lahko elektriko posojali. Ko pa govorimo o napajalnikih, je pa več vedno boljše. Akasin novi 650W napajalnik je zato dobrodošel dodatek za vsak igralni mlinček. Sicer je res, da so proizvajalci grafičnih kartic že ugotovili, da pretiravanje v požrešnosti ni najboljša ideja, je pa tudi res, da grafične kartice niso edine komponente računalnika, ki potrebujejo energijo za delovanje. Čeprav pri Akasi pravijo, da je ta napajalnik namenjen strežniškim računalnikom, pa bo koristil tudi domačim mlinčkom. V bistvu gre za zmogljiv in tih model, ki ima več kot dovolj priključkov za karkoli, kar bi želeli stlačiti v računalnik.

83% **PCF pravi...** "Sicer precej drag, a izjemno zmogljiv napajalnik, ki vam bo odlično služil."

USPEŠNICE ZALOŽBE PASADENA

1/ ZVIJAČE ZA WINDOWS XP

Preston Gralla
Redna cena: 5.990,00 SIT
Izid: november 2004
Strani: 410
ISBN: 9616361600

V tej knjigi boste našli pametne in uporabne zvijače, s katerimi prihranite čas, za skorajda vse funkcije v Windows XP, pa naj gre za izdajo Home ali Professional. Če se ne prištevate med zahtevne uporabnike, preberite to knjigo in kmalu boste postali eden od njih.

S knjigo Zvijače za Windows XP boste pokukali v ozadje mikavnega uporabniškega vmesnika, odkrili skrite ukaze in možnosti, trike, ki jih poznajo le redki, čarovnije v ukazni vrstici in še marsikaj. Če želite Windows XP prilagoditi svojemu okusu in potrebam, vas bo ta knjiga navdušila.

2/ HEKERSKI VDORI IN ZAŠČITA

Ivan Verdonik, Tomaž Bratuša
Redna cena: 4.470,00 SIT
Izid: oktober 2005
Strani: 280
ISBN: 9616361546

V knjigi so opisani različni hekerski postopki in orodja, ki jih uporabljajo pri vdiranju, pa tudi postopki in orodja, s katerimi se ščitimo pred njihovimi napadi. Hekerji postajajo vedno večji problem, posebej zato, ker so njihova orodja vedno bolj izpopolnjena in enostavnejša za uporabo, pogosto brezplačna in vsakomur dosegljiva v medmrežju. Zaradi tega si ne bi smel noben resen uporabnik računalnika dovoliti, da ne ve, kako hekerji izvajajo napade in kako se zaščititi pred njimi.

3/ FOTOGRAFIRAJMO DIGITALNO

Nikolaj Pečenko
Redna cena: 5.890,00 SIT
Izid: junij 2005
Strani: 290
ISBN: 9616361457

S priročnikom Fotografirajmo digitalno se boste hitro in brez pretiranega poglabljanja v debele knjige naučili bolje fotografirati in se iz nedeljskih prelevili v izkušenejše ljubiteljske fotografe.

Ker se s pritiskom na sprožilec fotoaparata slikanje pravzaprav še ne konča, se bomo v priročniku posvetili tudi obdelavi fotografij z računalnikom in tiskanju z barvnimi tiskalniki. Za povrhu se boste naučili narediti digitalni fotografski album in fotografijo poslati po e-pošti. Skratka, na enem samem mestu boste, na razumljiv in jedrnat način izvedeli vse, kar morate vedeti o digitalni fotografiji.

4/ PHOTOSHOP CS UDARNI TRIKI

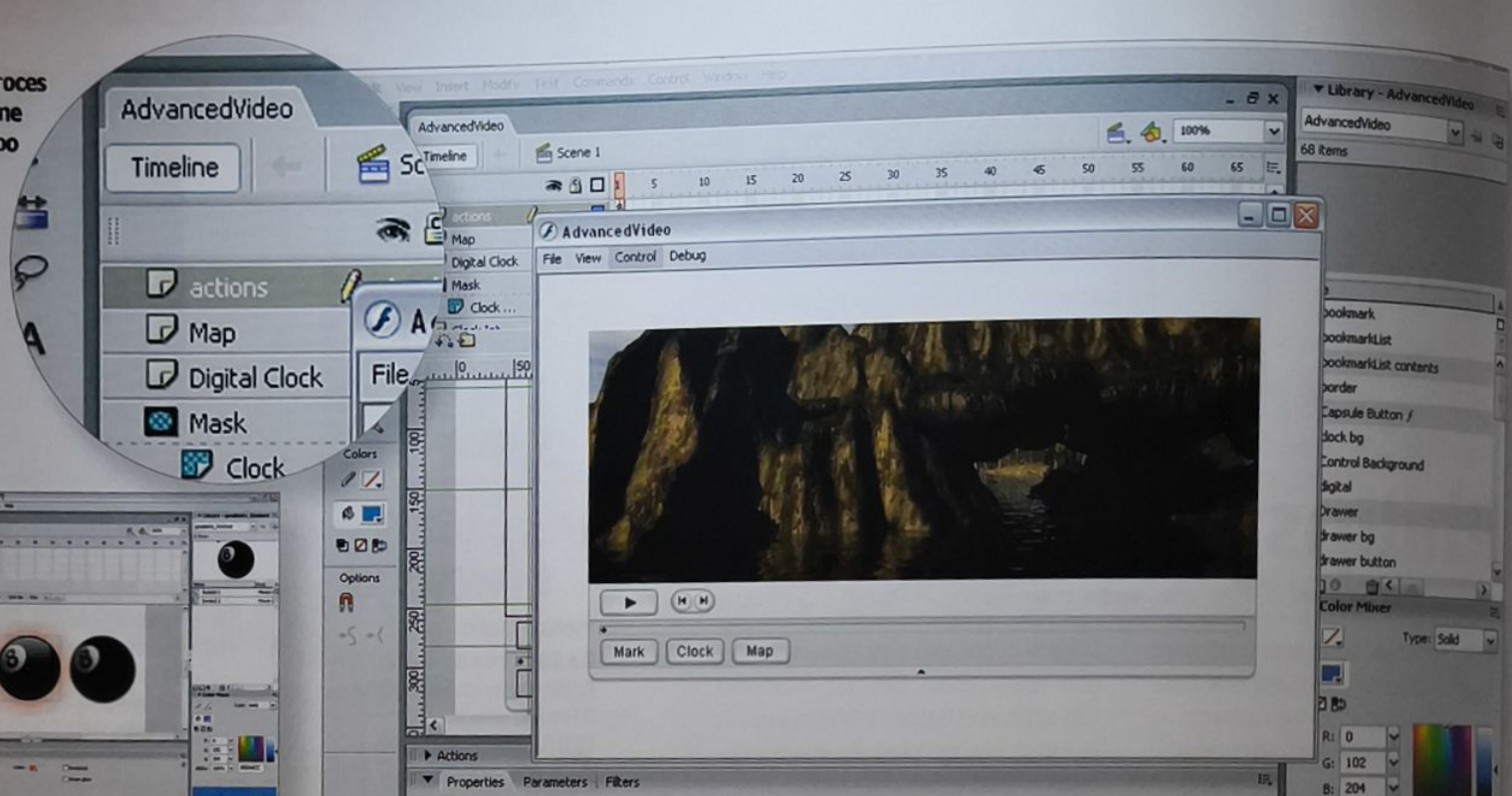
Scott Kelby, Felix Nelson
Redna cena: 7.490,00 SIT
Izid: marec 2005
Strani: 240
ISBN: 9616361619

Če ste se kdaj koli spraševali, kako pravi profesionalci v pol krajšem času naredijo dvakrat več, je odgovor na dlani. Poznajo nasvete in trike, ki jih boste s tem priročnikom spoznali in osvojili tudi vi. Vsak nasvet je opremljen z barvno grafiko, ki naredi nasvet še bolj dostopen, zabaven in enostaven za uporabo. Najbolj pomembno pri vsem skupaj pa je, da vsi nasveti v tem priročniku sodijo med »tiste nasvete«, ki vam privabijo nasmeh na obraz, ob njih zadovoljno prikimate, nato pa takoj pokličete prijatelje in jim poveste, da ste postali novi guru za Photoshop CS.

ZALOŽBA Pasadena

Založba Pasadena, d.o.o.
Brnčičeva ulica 41a, 1000 Ljubljana
telefon: (01) 475 95 35, faks: (01) 560 65 03
e-pošta: knjige@pasadena.si

Obiščite spletno knjigarno www.pasadena.si



Action Script - proces ustvarjanja spletne strani je z uporabo svojega novega okna že delno avtomatiziran.

Novi filtri in načini zlivanja vam bodo v veliko pomoč, kadar boste ustvarjali v *Flashu*.

Video v *Flashu* teče v višji prestavi. Zdaj je tovrstno vsebino še laže dodajati na vaše spletne strani.

SUPER STRANI

Macromedia Studio 8

Izbor uredništva PCFormat

Večina spletnih oblikovalcev že tako ali tako uporablja Macromediine aplikacije in sprašujemo se, ali se splača ta vsemogočni paket sploh posodobiti

Cena 238.761 SIT **Proizvajalec** Macromedia **Na spletu** www.macromedia.com

Pred vami je najnovejši sveženj spletnih aplikacij, zadeva, ki na svojem področju že tako dolgo prednjači pred vsemi ostalimi, da se sploh ne spomnimo več, kako je bilo, ko še ni bila na voljo. Tako ali drugače se prah na piratskih (bog ne daj) ali originalnih različicah orodij *Flash* ali *Dreamweaver* nabira v domovanju vsakega spletnega razvijalca ali oblikovalca spletnih strani. Ta absolutna premoč povzroča konec doslednosti v razvijanju, bi utegnili pomisliti, a hej, na žalost konkurence ni tako, kar je vidno že kmalu po namestitvi *Studia 8*.

Ime *Dreamweaver* je postalo že pravcata sopomenka za spletno oblikovanje, pri Macromedii pa so se potrudili, da zadovoljivo deluje tudi s tehnologijami, ki jih prinaša uporaba slogov CSS. O tem, kako dobro orodje je, ne bomo dolgovezili. Bodisi ga že poznate in se s tem strinjate, bodisi za vas oblikovanje spletnih strani predstavlja napor primerljiv rojstvu sedmerčkov skozi anus.

CSS je nuja za oblikovanje spletnih strani in vsakdo bi pričakoval, da bodo razvijalci Macromedie vse napore vložili ravno v to področje. No ja, imeli ste prav, poenotena orodna plošča CSS v osmem *Dreamweaverju* deluje kot vseobsegajoče iskalo za popolno funkcionalnost CSS-ja. Kar pomeni, da lahko posamezne predloge spreminjate brez strahu, da ne bi našli tekstovnih datotek, česar bodo veseli predvsem začetniki. Sama vizualizacija je prav tako precej prefinjena, zdaj lahko elemente CSS hitro razkrijete na svojih straneh, obstaja pa tudi pomoč v obliki majhnih nasvetov, ki vam dobro pokaže pot do boljšega razumevanja tistih elementov, ki obvladujejo toliko strani.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **FrontPage**
Microsoft
>> **Coffee Cup**
Coffee Cup Software
>> **Dazzle**
Dazzle Multimedia

HITRO IN ENOSTAVNO

Tehniki, pozor: nova integracija podatkov XML vrste povleci in spusti je še posebej dobrodošla lastnost nove različice. S posebnim jezičkom *Bindings* boste zdaj lahko zlahka vklopili vsebino XML v vašo spletno stran, olajšano pa bo tudi samo kodiranje, saj je izboljšana tudi lastnost orodja, ki dopolnjuje vaše ukaze kar med ustvarjanjem kode (podobno kot funkciji *autocorrect* ali *autofill*). *Dreamweaver* po novem tudi poroča o dostopnosti vaše strani, seveda z uporabo standardov W3C/WCAG, kar je menda dovolj priročno za vas.

Kljub vsem naprednim lastnostim orodja pa ga velika večina njegovih uporabnikov še vedno uporablja zgolj kot urejevalnik običajnih strani *WYSIWYG* ("What You See Is What You Get" – dobiš tisto, kar vidiš). Macromedia to priznava in dodaja nekaj izboljšav za vse antiprogramerje. Tem bodo prav prišle lastnosti, kot sta *Zoom* in *Guide*, s katerima se boste lahko

***Fireworks* ostaja dober urejevalnik spletnih vektorskih in bitnih slik.**

***FlashPaper 2* omogoča hitro spreminjanje dokumentov v datoteke orodja *Flash*.**

dodatno približali sami postavitvi HTML. Del kode lahko po novem tudi skrijete in se s tem osredotočite na eno samo stvar. Orodna vrstica za kodiranje je temu primerna, prikazujete/skrivate lahko tudi številke vrstic kode, kar je le majhna stvar, ki lahko pospeši celoten postopek ustvarjanja strani na roko, očitno mislijo pri Macromedii.

In čisto na koncu, integracija videa *Flash* omogoča hitro uvažanje zakodiranega videa naravnost na spletno stran. *Dreamweaver 8* je res dober in uporabnikom prijazen izdelek, s katerim pa več v tem trenutku ne morete storiti. Več? To je pravzaprav že skorajda vse. Kapo dol pred Macromedio, v tistem trenutku, ko se standardi oblikovanja spletnih strani spremenijo, se fantje vržejo na delo. Jasno, ne bo vas odpihnilo, dodana uporabnost in samo izboljšanje delovnega procesa pa sta impresivni lastnosti.

VIDEN NAPREDEK

Flash vas bo po drugi strani dobesedno pribil na razmajani razvijalski stolček. Aplikacija je prehodila dolgo pot po tistem, ko je ponižni *Futuresplash* omogočil vsem spletnim pavijanom ustvarjanje vseh tako ali drugače migajočih spletnih strani "splash". Zdaj je podobna prej popolnemu multimedijskemu razvojnemu orodju, kot čemu drugemu.

Na prvem mestu med novimi lastnostmi je potrebno omeniti izboljšan format *Flash Video*, katerega popularnost vztrajno narašča. Hej, zdaj ga je še laže uporabljati; znotraj menija *File* je po novem namreč tudi možnost Import Video, temu pa sledi impresiven čarovnik, ki vas bo korak za korakom vodil skozi proces pravilnega kodiranja video formata.

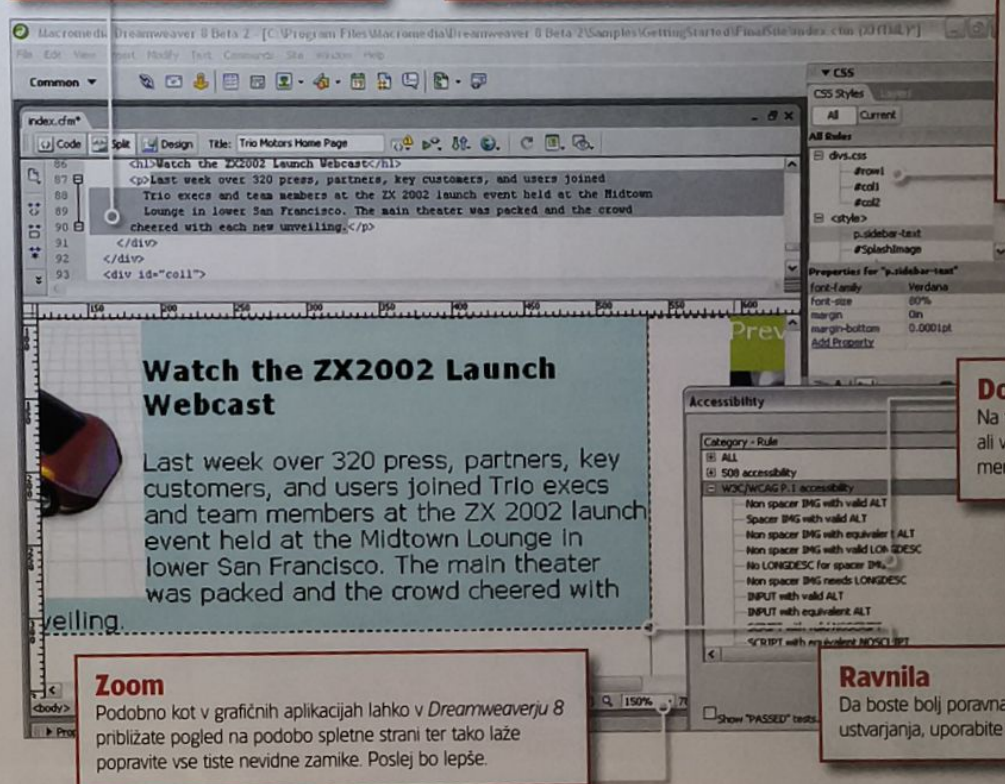
Poleg tega *Flash* in njegova užitna posledica *Flash Player 8* zdaj podpirata 8-bitne kanale alfa. To odpira povsem nova obzorja sami uporabnosti – zdaj lahko namreč popolnoma prosojen ali polprosojen filmček Flash predvajate preko strani HTML. Hudiča, omislite si lahko celo igralca (prej ga posnamete na modrem ozadju), ki bo postopal naokoli po strani in s telesnimi izrastki kazal na najbolj perverzne podrobnosti vsebine. To so sanje vseh oglaševalcev in pripravljeni bodite, da se bo podobnih profesionalnih ali amaterskih filmčkov zavrtelo prek vaših najljubših strani toliko, da vam bo šlo na bruhanje, stok in jok hkrati. Ne glede na "katastrofe", ki nas/vas čakajo (pa saj ne bo tako hudo), gre za pomembno inovacijo.

OD BLIZU DREAMWEAVER 8

Skrivalnice
Zdaj lahko izberete in skrijete predele kode znotraj okna za kodiranje ali pogleda, kar daje boljši pregled nad podrobnostmi.

XML
Vsebino XML lahko s pomočjo zavihka Bindings preprosto povlečete v program. Nekaj referenčne vsebine iz priročnikov pri tem niti najmanj ne škodi.

Stilne predloge
Združena orodna plošča CSS nudi vse, kar potrebujete za nadzor vaših slogovnim predlog, tistim slabim pa pomaga pri razumevanju razmerja med pravili in kako je potem vse skupaj videti na strani. Zelo uporabno. Če vprašate nas.



Dostop
Na tem mestu se preverja, ali vaša spletna stran ustreza merilom WC3.

Še druge lastnosti: nekaj je filtrov z učinki, kot so sence, gradienti ali zameglitve, ki pa se dodajajo le v času predvajanja, tako da vaše datoteke ne bodo zaradi tega prav nič napihnjene. K vsemu temu dodajte še nekaj novih možnosti kodiranja videa, načinov zlivanja kot v *Photoshopu*, nekaj prijaznih izboljšav za začetnike znotraj okna Action Script, mobilne

"Ker se učinki dodajajo le v času predvajanja, vaše datoteke ne bodo napihnjene."

emulatorje za navidezno preizkušanje vsebine za skoraj vse vrste ročnih napravic in orodju *Illustrator* podoben način za risanje. Preprosto gre za odličen izdelek. Lahko pa se še vedno odločite za osnovno različico programa (*Flash Basic*), če je profesionalne preveč za vaš žep in se nameravate bolj posvetiti animaciji kot razvijalskemu delu.

SPLETNA ČUDESA

Druga orodja znotraj *Studio 8* so manj impresivna. *Contribute 3* vseeno precej dobro poskrbi za tiste posameznike, ki niso preveč vajeni spletnih strani, jih pa v podjetju, kjer delajo, dnevno silijo v posodabljanje spletnih vsebin. In *Fireworks* je spodoben urejevalnik slikovnega materiala za vaše spletne strani (nova različica ima dodano novo paleto za urejanje in boljšo podporo datotečnih formatom), vaše spletne strani, narejene v *Flashu*, pa boste laže oplemenitili s tekstom, če boste predhodno uporabili pomagača *FlashPaper 2*.

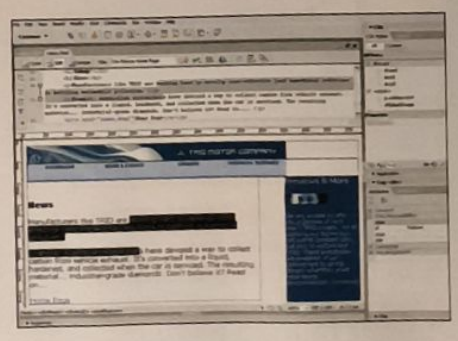
Ste torej zadovoljni s povedanim? Mislite, da lahko preživite brez *Osmice*? Tudi prav, želeli smo vam le povedati, da pravzaprav ni pomembno, ali želite na straneh prikazovati vsebino podjetij, ki jih nikoli ne boste imeli, jih namenjati blebetanju o ženskih podpazduhah ali se hvaliti o svojih nikoli doseženih uspehih – če želite, da bodo obiskovalci z užitkom prebavili vse, kar jih bo tam doletelo, boste uporabili izdelek podjetja Macromedia. Pika. **PCF**

Režiserjeva različica

Ne spada v *Studio 8*, zelo je drag, a prekleto dober!

Kljub vsem namigovanjem okoli tega, da bo *Flash* prevzel prvo mesto orodja za oblikovanje interaktivne vsebine od *Directorja*, je *Director MX 2004* ostal pomemben del arzenala podjetja *Macromedia*. Je namreč orodje, s katerim je precej lahko ustvarjati interaktivne predstavitve, menije z vsebino CD-jev in tudi spletne aplikacije.

Od *Flasha* se razlikuje po več lastnostih; med drugim nudi podporo kar 40 vrstam medijev, celotno zadevo pa je mogoče razširiti tudi z uporabo posebnih dodatkov, ki so napisani tako, da izvajajo posamezne ukaze. Obstajajo celo orodja za ustvarjanje spletnih tridimenzionalnih iger, dosleden programski jezik imenovan *Lingo* in podbora *Flashu* ter DVD-videu. Predstavljajte si ga kot prostor, kjer lahko vso vsebino, ki vam je na voljo, spravite v izvršilno datoteko, ki je sposobna upravljati z velikimi medijskimi datotekami. S tem se *Flash* seveda ne more kosati.



Min 800MHz, 256MB RAM, zaslon 1024x768 16-bit, 1,8 GB prostora na disku

Opt 800MHz procesor, 1GB RAM, zaslon 1024x768 32-bit

90% **PCF pravi...** "*Studio 8* je ultimativno orodje za izdelavo in razvijanje spletnih strani. Pa roka."

VideoToP

CD-ROM * Computers * Multimedia

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

DUNGEON SIEGE II

HIT!

Vstopite v svet temačnih lepot .... in še temačnejših nevarnosti! Zloben tiran in njegovi čarovniki, so nagnjeni k uničenju vsega. Vaša skupina herojev je edino upanje, ki še obstaja. V boju proti zlem silam vam bodo v pomoč magične pošati z izjemnimi lastnosti. Spremenite potek boja z izjemnimi novimi sposobnostmi. Zastrašujoče moči likov, ki bodo izbrisale vse, kar vam stopi na pot.

Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

GTA: San Andreas

Cena: 11.990 SIT
Članska cena:
Samo: 10.790 SIT

Total Overdose

Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Fantastic Four

Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Charlie & the Chocolate Factory

Cena: 6.990 SIT
Članska cena:
Samo: 6.290 SIT

Total Overdose

HIT!

Vroča akcija se prične ko iz zapora izpustijo Ramireza Cruza. Njegova naloga je, da nadaljuje z delom pokojnega brata. Kot tajni agent prične odkrivati resnico o neusmiljenem drogeraškem kartelu, ki vodi Papa Muerte. Total Overdose je odlična tretje osebna akcijska igra. Torej ob pitju tequile in nažiranju tortilj je vaša naloga da razbijajte avtomobile, streljajte na nepridiprave s stilom, spoznavajte dekleta, še bolj streljajte na bandite...

Cena: 13.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 12.590 SIT

187 Ride or Die

Cena: 7.990 SIT
Članska cena:
Samo: 7.190 SIT

Madagascar

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

SRS: Street Racing Syndicate

Cena: 13.990 SIT
Članska cena:
Samo: 12.590 SIT

Ford Mustang

Cena: 7.990 SIT
Članska cena:
Samo: 7.190 SIT

Outlaw Volleyball

Cena: 7.990 SIT
Članska cena:
Samo: 7.190 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Enzo Ferrari PC/PS2

Cena: 15.990 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

OTROŠKA IGRA: BETTI

Betti je še ena v nizu otroških računalniških iger katere smo v lokalizirali v slovenski jezik.

"Super, da si prišla takoj, ko sem te poklicala. Ne morem verjeti, kaj se mi je zgodilo. Pazi! Odpravim se z Lano, Meri in Martinom na vikend v planine in nato po štirih urah vožnje od mesta pridemo do neke čudne doline. Ta dolina je polna nekakšnih platform. Najprej smo prišli do platforme z odlično glasbo, tako, da smo vsi plesali kot, da smo na kakšni zabavi.."

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Wireless Dual Triger Gamepad

Cena: 11.990 SIT

OTROŠKA IGRA: P-SLIDER

Celonta igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

P-Slider je računalniška igra, ki je primerna za otroke od 5. leta dalje. Igra je v celoti v slovenskem jeziku ter tako še bolj dostopna našim najmlašim.

Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 12 letom starosti, še posebaj pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Lev je glavni

Ideje Petra Molyneuxa so bile vedno nekaj posebnega. Ta mojster ustvarjanja računalniških iger nam je dal nekaj revolucionarnih naslovov, kot so *Popolous, Syndicate, Theme Park* in *Black&White*. Trenutno ima v svojem kotlu kar tri potencialne uspešnice, ki bodo vsak čas udarile med nas: *Black&White 2, Fable: The Lost Chapters* in *The Movies*. Si morete zamisliti boljšega človeka, s katerim bi šli na pivo? Mi smo storili natanko to - nekaj strani naprej boste imeli priložnost spoznati njega, njegovo podjetje Lionhead in vse igre, ki jih pripravlja. Ampak ne hitite preveč do tiste strani, lahko bi po nesreči preskočili odsek z napovedmi, kjer smo se razpisali o naslovih *Serious Sam 2, King Kong, The Matrix: Path of Neo, Battle for Middle Earth II* in še mnogih drugih, ki bodo krojili lestvice v naslednjih mesecih.

Kaj pa se dogaja ta mesec? Začnite na strani 58. Tam vas čaka športna dobrodošlica s strani *Moto GP 3* in njegovega soseda *NHL 06*. Ta mesec smo opisali tudi eno izmed najbolj pogumnih iger zadnjih časov – avtorji pustolovščine *Fahrenheit* so skušali ustvariti nekaj novega in vznemirljivega, kar jim je po naši oceni tudi uspelo. Tudi mnogi obožavalci simčkov bodo prišli na svoj račun, saj je izšel nov dodatek za *The Sims 2*, imenovan *Nightlife*. V Pogled nazaj smo se z očetom uspešnice *Operation Flashpoint* pogovorili o "švercanju" računalnikov čez mejo. In ko se boste prebili do konca rubrike o igrah, bo že skoraj november, ki bo nor, kar zadeva igre: *F.E.A.R., Black&White 2, Fable, Serious Sam 2* in še kaj drugega pripravljamo za vas.

MOTO GP 3

Zajahajte jeklenega konjička... stran 58

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Divje se upira igranju vsega, kar je povezano s *Sims 2*. Sumimo, da blefira in serijo na skrivaj obožuje.

ALJOŠA HANCMAN
Če vprašate nas, se je čisto preveč vživel v *Fahrenheit*. Če ga vidite kje z nožem v roki, pot pod noge.

TOMAŽ KOTNIK
Ni oboževalec težkih motorjev, zato smo se hihitali še nekaj dni po tem, ko smo mu podtaknili *Moto GP 3*.

JELENA VARDA
Kot ljubiteljica igralskih sposobnosti Georgea Clooneyja (pa ja) je rade volje prevzela opis igre *ER*. Se zgodi.

GREGOR MRAZ
Raje kot je tepen sam, povzroča bolečino drugim, zato kljub nekaterim napakam ostaja zvest seriji *NHL*.

BARBARA BANOVIČ
Nekaj ur igranja *Balkans on Fire* je bilo dovolj, da je privlekla na plan CD-je s staro jugoslovansko glasbo.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 50 Sladke igre
str. 53 Lestvice
str. 54 Razgovor z razvijalci Lionhead
str. 58 Moto GP 3
str. 59 NHL 06
str. 60 Fahrenheit
str. 62 T72: Balkans on Fire
str. 63 Chrome: SpecForce
str. 64 ER
str. 64 Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!
str. 66 The Sims 2: Nightlife
str. 67 Heroes of the Pacific
str. 68 Fantastic 4
str. 68 Astrogeddon
str. 68 DROD
str. 68 Lux
str. 68 Glow Worm
str. 68 Mojo Master
str. 69 Plemenska scena
str. 70 Pogled nazaj: Operation Flashpoint

Tomaževe sladke igre

NA TEHTNICI

Visoko ali nizko, to je zdaj vprašanje

Nagradno vprašanje brez nagrade: kaj je največja mora slehernega igrologa? Ne, to ni na tone licenčne gnilobe, to niso kratki roki, tudi dolgočasno in prazno poletje ni pravi odgovor. Strah in trepet, a glej jo ironijo, tudi glavni draž tega poklica, so revolucionarne igre. Teh je malo. Res malo – peščica na leto. In sleherna pri opisovalcu povzroči še par vozlov v možganih, nekaj sivih las in kronično grizenje nohtov na nogah in rokah.

Saj ne, da bi z ocenjevanjem igre spreminjali podobo sveta, a za vse, ki svoje delo jemljemo resno in oceno nočemo metati kar naključno (khm, sploh zato, ker ne manjka frajerjev, ki pogledajo le oceno in opisa sploh ne berejo v celoti, khm), revolucija vedno znova pripravi zanko. Ker se ji tako mudi spreminjati vse, rušiti osnove in od temeljev naprej graditi po svoje, se marsikdaj tudi spotakne sama ob sebe in naredi napake, ki jih evolucija ne dela. Zadnji tovrstni primer je tokrat opisani *Fahrenheit*, ki je idealen vzorčni primerek.

Vprašanje, ki se opisovalcu postavi, je: ali igri dati visoko oceno in zbuditi zanimanje ali jo kritizirati zaradi nekaterih nerodnosti ter jo postaviti v sivo povprečje? Hja, na to ima vsak svoj odgovor, a v zakup je treba vzeti pomembno dejstvo: "pogumne" igre so praviloma tepene na blagajni. *Beyond Good & Evil*, *XIII*, *Psychonauts*... Poznate katerega izmed treh naslovov? Če jih, smo ponosni na vas, če katerega (originalnega) posedujete, ste naš junak. Vsi so drugačni, revolucionarni, pogumni. In čeprav gre v primeru prvih dveh za nedokončano zgodbo, ki čaka na nadaljevanje, o slednjem ni ne duha ne sluha. Razlog je preprost – iger nihče ni kupil. Se pa zato odlično prodajajo ničvredni "filmski" naslovi, tisoč in eno nadaljevanje ter vsako leto praktično nespremenjene športne serije. Tehtnica se ob zavedanju tega nagne k visoki oceni: tako ali tako bo igro v Sloveniji kupilo le nekaj deset "razsvetljenih". In tem dajemo z visoko oceno jasno sporočilo – ta igra je nekaj posebnega, ne zamudi je. Ne ustrašite se torej neznanih naslovov in berite opise – stopite iz temne strani nevednosti!

Nehajte buljiti v slastne, velike, kremaste sadne kupe in preberite, kaj se dogaja v igričarskem svetu

V njem je menda tudi nežna duša. Čeprav jo skorajda laže vidimo v ubogem tiranozavru.

Peter Jackson's King Kong

Datum izida December (ob izidu filma)
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Ubi Soft
Na spletu www.kingkonggame.com

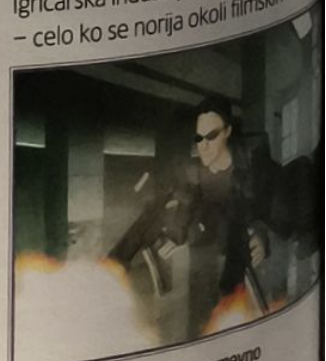
Bi radi bili velika opica? No, ne prenaglite se. Kdo si je navsezadnje pred Jacksonovim *Gospodarjem prstanov* na noge lepil šope umetne dlake? Petrčkov filmski spektakel, novo različico *King Konga*, bo, kot je navada, spremljal izid igre – a tokrat ne bo šlo za na hitro skupaj vrženo generično tretjeosebno arkado, ki bi bila podoba desetinam pred sabo, le da bi namesto morskega psa/robotov/osla/žirafe naokoli skakala orjaška opica.

Ubi Soft je vzel priložnost resno in ekipa, ki je zakrivila odlični *Beyond Good & Evil* (oboževalec igre je celo Peter Jackson osebno) ter serijo *Rayman*, namerava dostaviti samosvojo izkušnjo, razdeljeno na dva dela: enkrat boste filmska ekipa z Jackom Driscollom v glavni vlogi, ki se na z dinozavri in podobno zalego prekritim Skull Islandom bori za golo preživetje, kasneje pa celo sam King Kong, ki bo branil svojo svetlolaso seks bombo in par tiranozavrov krepko našeškal po riti. Vlogo nemočnega človečka boste doživljali skozi prvoosebni pogled, pri tem pa bo šlo za mešanico strelske igre, pustolovščine, grozljivke in sodelovanja z drugimi liki, kot velika opica pa boste, no, velika opica, ki razbije vse pred sabo. V tretjeosebnem pogledu kakopak. Glasove bodo posodili vsi glavni igralci, ušlo pa ne bo niti na tone vsebine, recimo glasba, neposredno iz filma.

The Matrix Path of Neo

Datum izida November
Založnik Atari
Razvijalec Shiny
Na spletu www.atari.com/thematrixpathofneo

Igričarska industrija je zanimiva – celo ko se norija okoli filmskih



Čestitamo za najbolj samoumevno tržno ugotovitev – igralci želijo biti Neo. Plosk, plosk.

GOVORICE!

"Vse upočasnjuje!" Peter Jackson namreč. To smo ujeli na uho s strani enega izmed Ubi Softovih zaposlenih na projektu King Kong. "Vsako zadevo moramo fizično nesti do njega, da jo odobri, in to traja celo večnost."

trilogij, kot sta bila *Gospodar prstanov* in *Matrica*, pomiri, razvijalci z nič manjšim tempom molzejo opešano kravo. In ker je občestvo že nekoliko ohlajeno, je treba ponuditi nekaj res posebnega – Shiny so se v ta namen obrnili na Nea.

Tokrat boste kar vi On, Tisti, Edini. Vi boste bojevali vojno brez primere. Vi boste zadnje upanje človeštva. In vi boste prehodili pot. Celotno. Tako je, tokrat boste nadomestili Keanuja Reevesa in podoživeli vse večje dogodke treh delov znanstvenofantastične mojstrovine bratov Wachowski. Kaj bo igra prinesla, si ni težko predstavljati – kul bitke, s katerimi se je *Matrica* vžgala v toliko src. Upočasnjeno gibanje, kung fu udarci, zračni dvoboji, titanski spopadi s "protivirusnimi" programi, neverjetno številni nasprotniki, nori programi za treniranje... Avtorji obljubljajo, da boste marsikdaj dogodke iz filma lahko obrnili na glavo in ubrali svojo pot, nadgrajevali glavnega junaka s posebnimi močmi, brata z bogato domišljijo pa sta za *Path of Neo* spisala povsem nov zaključek, ker naj bi bil filmski za igro neprimeren. In že slednje je verjetno zagotovilo za nekaj deset tisoč prodanih izvodov.

Prazgodovinska ježa je bila mnogo bolj zanimiva kot danes. Le da je "konj" po poti jedel sosede.

Paraworld

Datum izida Pomlad
Založnik Deep Silver
Razvijalec Sunflowers
Na spletu www.sunflowers.de

Če vprašate nas, lahko rečemo, da si je *Paraworld* našo pozornost pridobil v trenutku, ko je omenil besedno zvezo "strategija z dinozavri". Po našem mnenju lahko za "super kul" poleg robotov označimo ravno gromozanske kuščarje. In teh je novi naslov fantov iz Sunflowers (serija *Anno*, *Knights of Honor*) poln – pravzaprav so tiranozavri in sorodstvo v prirejeni različici prazgodovine uporabljeni kot bojna vozila. *Paraworld* bo postregel z barvitim, kontrastnim prazgodovinskim svetom, kjer se plemena ne gledajo prav nič lepo in v boje jahajo na dinozavrih. Te velikanske enote (vključenih bo 40 vrst) bodo vse po vrsti imele samosvoje načine za pokončanje nasprotnikov, ki obljubljajo spektakularne smrti. A velika pričakovanja imamo tudi na povsem drugem področju – revolucionarnem nadzornem sistemu vojske. Ta uporablja piramidno strukturo ukazov, ki omogoča, da se povelja prenašajo od poveljnika na raven celotne čete ali bataljona, ne pa da se ukvarjate z mikroupravljanjem sleherne enote, kadar postanejo bitke preobsežne. Prilagodljiv nadzor glede na velikost bitke? Naj živi neolitik!

Zajcev bo kmalu dobil množico navideznih tekmecev. Nemci pa krogle v glavo.

Sniper Elite

Datum izida Oktober
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Rebellion
Na spletu www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

Naslov pove skoraj vse – igra se osredotoča na samotnega strelca, ki se prebija globoko za sovražnikove enote, zadeva pomembne tarče in pridobiva tajne podatke. Seveda boste lahko uporabili vse orožje in razstreliva, ki jih boste srečali po poti, a če boste z njimi pretiravali, boste zgrešili bistvo. To je igra o prikritosti in prekanjenosti. Dober ostrostrelec se ne bi smel zaplesti z nikomer, razen dodeljeno mu žrtvijo in še njo mora napasti iz sence, nepričakovano, hitro, učinkovito, nato pa izginiti s prizorišča, še preden utegne kdo ugotoviti, za kaj gre. Če smo iskreni, gre bolj za skrivalnice kot za strelsko igro. Prizorišče je idealno za vse ljubitelje daljnogleda – *Sniper Elite* je postavljen v ruševine Berlina spomladi 1945, ki bodo poskrbele za nekaj napetega, urbanega boja mačke in miši. Zanimiv je tudi osnovni zaplet – ste pripadnik elitnih ameriških sil, ki se izdaja za Nemca in strelja siceršnje zaveznike Ruse, da ne bi prišli do skritega posebnega orožja. In končno vas ne bo nihče obsojal, če boste minute in minute tiščali v istem kotu, zmerljivke "strahopetec", "n00b", "kamper" pa bodo zamenjale pohvale in nagrade za dobro opravljeno delo z razdalje.

GOVORICE!

Veter pri razvijalcih id zagotovo piha v jadra konzol, sodeč po notranjih virih. Ko se zaveste dejstva, da je prodaja različice *Doom 3* za Xbox zlahka posekala sestro za PC, se temu niti ne čudite preveč...

Brothers in Arms: Earned in Blood

Datum izida Oktober
Založnik Ubi Soft
Razvijalec Gearbox
Na spletu www.brothersinarmsgame.com

Ne vemo sicer kako, a nacistom

LORD OF THE RINGS

Battle for Middle Earth II

Tomaž Bartolj si natakne dolge spodnjice, opaše meč in si natoči šilce žganega. Odhaja na sever...

Zvrst Realnočasovna strategija **Založnik** EA **Razvijalec** EA **Na spletu** www.eagames.co.uk/lordoftherings **Datum izida** pomlad

EA je storil tisto, kar zna EA najbolje – kupil je še eno licenco. V žepu so imeli dovoljenje za izdelavo iger po Jacksonovi filmski izvedbi *Gospodarja prstanov*, zdaj pa so se dokopali še do pravic, povezanih s celotno knjižno mojstrovino J.R.R. Tolkiena. Posledice? Logične: združevanje bližča filma z deli pisane zgodbe, ki niso našli mesta ne na filmskem platnu ne v katerikoli EA-jevi igri doslej.

Če smo natančnejši: pod drobnogledom so severne dežele Srednjega sveta. Prizorišče je sicer sveže, a se avtorji krepko opirajo na predhodnico in še naprej stavijo na velike bitke, polne podrobnih animacij, filmskega vzdušja in nadvse pomembnih junakov. V ta poznani recept bodo natresli šest strani (škratje, vilinci, goblini, Mordor, Isengard ter zahodno zavezništvo, ki ga tvorita združena Gondor in Rohan), več kot 80 različnih enot, več kot 50 podrobno izdelanih map, pametnejše razvrščanje enot in 34 junakov, med katerimi je precej "nefilmskih", ustvarili pa boste lahko celo povsem lastne in jih poslali reševat idilične pokrajine. Ali uničevat, naši radostni destruktorji.

Goblini sami po sebi so le zverinice, a je z njimi še mnogo pošasti, kot so ti velikani.

Poslastica igre "Le zapisani, ne pa tudi odigrani prizori iz Gospodarja prstanov v polnem igričarskem bližču."

Pa načini udejstvovanja? Tu je "polarizirana" enoigralska kampanja (izbirate med škrati in vilinci, ki branijo severne dežele ali goblini in ostalimi spakami, ki jih hočejo razdejati), posamezni spopadi in na taktični karti zasnovan način "Vojna za prstan". Ta pomeni ločitev kampanjskega načina od taktične karte – kampanja se bo vrtela le okoli zgodbe, zaradi česar pričakujemo bolj logično dogajanje in pravilnejše doziranje težavnosti. Kar zadeva način "Vojna za prstan", gre za pristop, znan oboževalcem serij *Total War* ali *Risk* – pred sabo imate "živ" zemljevid celotnega Srednjega sveta, na katerem krepite svoje sile, jih premikate in zavzemate sovražnikove province; pri tem lahko odločilne boje vodite sami ali prepustite delo UI, ki določi zmagovalca.

Nekoliko več sprememb je pri gradnji oporišča – čeprav ta še vedno sloni na osrednji zgradbi, tokrat pomembno vlogo igra obzidje, ki ga boste lahko bolj prosto postavljali in ustvarjali prave trdnjave. Ravno tako gradnja ne bo več omejena na določeno območje, temveč bodo imele dovoljenje za zazidavo vse površine, na katere naletite.

Pesimisti sedaj mislijo, da gre le za še en dodatek, ki ga hočejo prodati kot samostojen izdelek, optimisti pa, da bo nova igra še hujša kot prva. Oboji bodo morali malo počakati dokler ne bomo svojega rekli tudi realisti. PCF

Tu sem že bil, ampak na drugi strani travnika. Ah, seveda – "nova" igra...

uspe vedno znova najti nova skrivališča iz katerega so zbezani le zato, da napolnijo še eno strelsko igro. V vinotoku si je tako par čet sovražnikov rezerviralo nadaljevanje *Brothers in Arms*, poimenovano *Earned in Blood*. Da ga omenjamo šele zdaj in tako na hitro, obstajata dva razloga: a) igra je prišla tako hudičevo hitro za izvirnikom (izdan marca, opis v *PCF* 38, 88%) in b) igra je prišla tako hudičevo hitro za izvirnikom, da mu bo gotovo povsem podobna. Še več taktičnega bojevanja, še enkrat boste Američan, še enkrat gre za čas takoj po izkrcanju v Normandiji in vzporednice gredo celo tako daleč, da se prekriva četrt vsebine, le da boste bojišče tokrat gledali skozi oči vojaka druge čete. Do vsega skupaj smo skeptični, saj je rok izdelave kratek že za dodatek, kaj šele poln izdelek, kar EiB trdi, da je – a navsezadnje tudi obljube ne omenjajo nič drugega kot piljenje grafike, dinamičnosti obnašanja UI, zgodbe, večjo težavnost, dodatna orožja in vozila, večjo avtentičnost ter nekaj novih kooperativnih večigralskih misij. Hm, sumljiv si nam *Earned in Blood*, sumljiv.

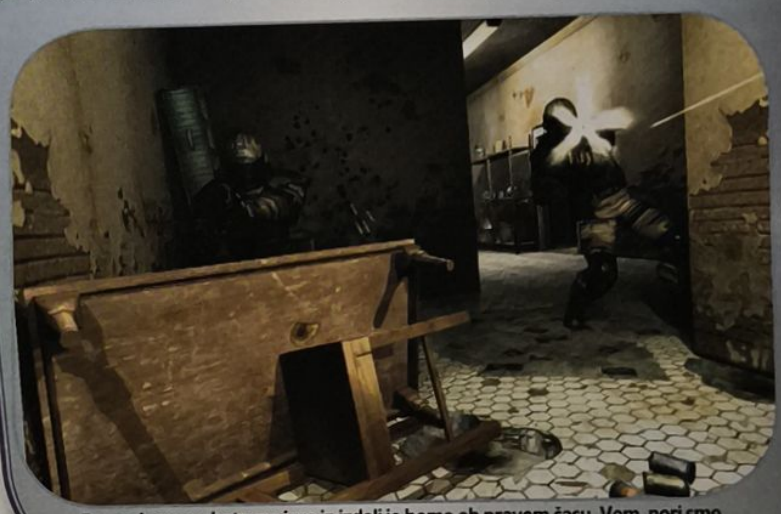
Igričarski ocvirki

Pes, zajec, psihopatske punčke in Američani – še en običajen okvir novic.

S temi nenehnimi novicami o nadaljevanju pustolovske dogodivščine detektivskih partnerjev Sam&Max se že sami sebi zdimo ponavljajoči, če že ne naivni, a kadar nekaj izvohamo, si ne moremo kaj, da ne bi o tem obvestili tudi vas. Potem ko je bil Freelance Police pred več kot letom odpovedan, se je več vodilnih mož iz tega projekta odločilo, da zapusti podjetje in ustanovi Telltale Games. In ravno ti so zdaj zakupili pravico do nove podobe za crknit smešnega para psa in zajca – menda bo šlo celo za nekakšno nanizanko in deli si bodo dokaj hitro sledili. Po špekulacijah gre prvi del pričakovati čez kako leto.

Monolith pa je s *F.E.A.R.* že sedaj naredil nekaj, kar je za igričarsko industrijo redko – težko pričakovani naslov je dostavil brez večjih prelaganj izida. Igra je namreč v zadnji fazi in bo na police prišla že 18. oktobra. Kri, majhne smrtonosne punčke, zblojeni umi, mutantje, vesoljci in podobne spake – kar pogrešali smo jih že.

Prišlo je še do zaključka afere *GTA: San Andreas* – Rockstar je namreč izdal čistunsko različico, kjer ima CJ hlače vedno oblečene, dekleta pa osamljena odidejo v svoje stanovanje. Kaj se dogaja nato za zaprtimi vrati, ne ve nihče... So pa zato ameriške oblasti zadovoljne in svet je malo lepši. Da jim ne boste postali podobni, pijte mleko, ker koristi možganskim celicam.



Pozor, imamo obetavno igro in izdali jo bomo ob pravem času. Vem, nori smo.

DSL tournaments

S hitrostjo blizu svetlobne se bliža prireditev DSLtournaments in povabljeni klani vešči igre *Counter-Strike* 1.6 se od napetega pričakovanja že utapljajo v lastnem adrenalinu. Povabljeni so bili največji in najboljši klani iz Slovenije: warrants, MiA, easy4, digital instinct, Geek organization, point5, 6sense in efflectum. Bojišča bodo eksplodirala 14. oktobra ob 16. uri v prostorih Kiberpipe in Metropola na Kersnikovi ulici 6 v Ljubljani.

Pozor, prostor imamo tudi za vas! 15. oktobra bo potekal turnir v *Counter-Strike Source*, kjer je nekaj mest še prostih. Pohitite s prijavo, ker je povpraševanje veliko! Kje in kako se prijaviti? Skočite na uradno stran prireditve **www.dsl-tournaments.si** in izpolnite prijavnico. Preprosto kot pasulj. Ne pozabite, nagradni sklad znaša neverjetnih 1,000.000 SIT! Da o hostesah in številnih obstranskih dogodkih sploh ne govorimo...

Še enkrat se zahvaljujemo sponzorjem, ki so tako ali drugače pripomogli, da se bomo sredi oktobra lahko dobili na enem največjih LAN partyjev v Sloveniji.

NAGRADNI SKLAD
1,000.000 SIT
(MILIJON TOLARJEV!)

DSL Dijaška skupnost Ljubljana

JAE

Logitech

kiberpipa

Q-SHOP

EVENTUS COMPUTERS

PlayStation.2

Najbolj pričakovane

Kaj bodo škrati dobrih decembrskih mož zlagali v škatle?

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Call of Duty 2	oktober	Activision	PCF 41	Prvoosebna strelska
Stubbs the Zombie	oktober	Aspyr Media	PCF 42	Akcijska strelska
X3: Reunion	oktober	Enlight	PCF 42	Vesoljska strategija
F.E.A.R.	oktober	Vivendi	PCF 40	Akcijska strelska
Age of Empires 3	oktober	Microsoft	PCF 40	Strategija
Rome TW: Barbarian Invasion	oktober	Sega	PCF 42	Strategija
Civilization 4	november	2K Games	PCF 40	Potezna strategija
Prince of Persia 3	november	Ubi Soft	PCF 41	Akcijska pustolovščina
NFS: Most Wanted	november	Electronic Arts	PCF 41	Dirkalna
BF2: Special Forces	november	Electronic Arts	PCF 42	Večigralska strelska
The Elder Scrolls IV: Oblivion	december	Bethesda	PCF 41	Igranje vlog
Rise&Fall: Civilizations at War	januar	Midway	PCF 40	Realnočasovna strategija
Company of Heroes	februar	THQ	PCF 41	Realnočasovna strategija
Star Wars: Empire at War	februar	Lucas Arts	PCF 40	Realnočasovna strategija
Gothic III	zima	JoWood	PCF 40	Igranje vlog
Tomb Raider: Legend	pomlad	Eidos	PCF 40	Akcijska pustolovščina

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
↑ 1	HALF-LIFE 2
↓ 2	GTA: SAN ANDREAS
↑ 3	NBA LIVE 2005
↑ 4	BATTLEFIELD 2
→ 5	COD: UNITED OFFENSIVE

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
↑ 1	HALF-LIFE 2: AFTERMATH	PCF 40
↑ 2	CALL OF DUTY 2	PCF 41
↓ 3	GOTHIC III	PCF 41
→ 4	AGE OF EMPIRES III	PCF 40
↑ 5	UNREAL TOURNAMENT 2007	PCF 40

ŠE BOLJ RESEN

Serious Sam 2

Aljoša se skrajno resno razpiše o nadaljevanju popolnoma neresne akcijske igre

Zvrst Prvoosebna strelska **Založnik** 2K Games **Razvijalec** Croteam **Na spletu** www.serioussam2.com

Prvi *Serious Sam* je bil fenomen v več pogledih. Predvsem zato, ker je imel jajca biti drugačen. Na svet ga je spravila do tedaj neznana skupina s Hrvaške, ki je za igro razvila celo lasten 3D pogon – pogumno dejanje, še posebej za zvrst prvoosebnih strelskih iger, kjer razvajena publika zavrže celo povprečne izdelke kot pravkar uporabljen toaletni papir. *Serious Sam* je preživel, ker je bil tako utrgan, da je človeku preprosto moral biti všeč. Na igralca se je 90% igralnega časa brez posebne strategije zgrinjalo morje sovražnikov, ta pa jih je moral besno odstreljevati z razbijaškimi orožji.

Croteam ne bo spreminjal recepta pri nadaljevanju – drugi *Serious Sam* bo nor vsaj toliko kot prvi. Seveda pa so fantje zdaj sestavili popolnoma nov grafični pogon, ki baje omogoča stokrat več podrobnosti kot prvi, veliko truda pa so vložili tudi v fiziko: lahko se boste preizkusili v košarki (zelo v Samovem slogu bi bilo, če žoga ne bi bila ravno žoga), eksplozije bodo naredile preklemansko realistično razdejanje, na račun fizike pa bo vključenih tudi nekaj ugank, kjer bo treba prestavljati zaboje in podobno. Dvomimo pa, da bo možganske akcije kaj dosti.

Če bodo nasprotniki kazali preveč inteligence, lahko pokvarijo celotno igro.

Brez vozil v modernih prvoosebnih akcijskih igrah ne gre in tudi v *Serious Sam 2* jih bo kar nekaj. Pa ne samo vozil, Sam Stone bo lahko zajahal tudi nekaj živih bitij, ki bodo imela dovolj močan hrbet, da bodo vzdržala težo njega in njegove orožarne. Ko smo ravno pri orožarni – zaenkrat je potrjenih skoraj 20 kosov smrtonosne strojne opreme, vključno z odrezano dvocevko, ki bo osnovno orožje, Serious uzi oziroma Suzzi, ostrostrelno puško, Serious Bomb za proizvajanje resne škode in sledilne eksplozivne papige. Če mislite, da je slednje šala, potem ste pozabili, o kateri igri se pogovarjamo.

Posebnost igre bo možnost, da jo v celoti preigrate v skupini do šestnajstih prijateljev. Vseh stopenj bo več kot 40, postavljene pa bodo na sedem različnih svetov. Zgodba pa vas po vsem tem tako ali tako ne more zanimati... **PCF**

Poslastica igre "Velike puške, velike eksplozije, na zilijone sovražnikov... kaj bi želeli še več?"

"Drugi Serious Sam bo nor vsaj toliko kot prvi"

Če že en Samo naredi za nekaj milijonov škode na minuto, kako bo šele v načinu za več igralcev.

Samo naprej!

PCF obišče Lionhead, enega izmed zadnjih samostojnih angleških razvijalcev, za katerim stoji morda najbolj znani Peter igričarskega sveta

Guildford za mimobežnega opazovalca morda deluje kot le še eno neopazno mestece južne Anglije, ki ga je napredek zgrešil, a videz vara, saj gre za cvetoče naselje, polno nadebudnih podjetij. Prav v osrčju kraja leži ena izmed njegovih večjih zgodb uspeha, Lionhead. Nekoč majcen razvojni studio je iz preostalih, izpod EA osvobojenih razbitin Bullfroga, ustanovil Peter Molyneux. Da so se več kot uspešno postavili na noge, pričajo njihovi prostori, ki so prava mala svetišča futuristične briljantnosti in v strogem nasprotju tako z zgodovinsko podobo Guildforda, kot tudi njegovim sodobnim suburbanim vzorcem.

Preden jih je kupil EA, so bili Bullfrog eden izmed najbolj zanesljivih odličnih razvijalcev za PC in iz njihovih hlevov so prišli paradni konji, kot so *Syndicate, Magic Carpet, Dungeon Keeper* in *Populous*, ter njihova žrebeta v obliki številnih nadaljevanj. Lionheadov obseg "proizvodnje" je precej bolj skromen, a zato ohranja visoko stopnjo kvalitete – njihov edini dosedanji naslov za PC, Black&White, nam je v letu 2001 spodnesel tla pod nogami in se prodal v več kot dveh milijonih izvodov. Trenutno delajo na kar treh igrah: *The Movies, Fable: The Lost Chapters* in *Black & White 2*.

"So kot avtobusi; dolgo časa ni nobenega, nakar vsi prispejo naenkrat. Kako točno smo prišli do takega položaja, niti sam ne znam razložiti... a smo tu." Ko Peter Molyneux govori, poslušaš. Pogosto zato, ker govori nekaj pomembnega, pametnega in preroškega o igrah, česar enostavno ne smeš preslišati. Običajno pa zato, ker Molyneux deluje kot preveč zagret genij, preplavljen z mislimi, ki ga odtrgajo od trdnih tal in ga navdahnejo za nenavadno goreč nastop, poln dramatičnih prekinitev, nenavadnih poz in pretrganih stavkov, da dobiš občutek, kot da predte zliva svoje srce. Govorniški vtis je močan, čeprav je včasih težko slediti pogovoru. A to niti ni pomembno – ko on govori, mu je vedno vredno nameniti vso pozornost.

Ker je izid vseh treh omenjenih iger napovedan za letošnjo jesen, bi se Molyneuxovi zaposleni lahko upravičeno tresli za svoja delovna mesta; če bi šlo za enega izmed velikih založnikov, bi bila verjetno večina uslužbencev po končanih projektih odpuščena. Kako pa gleda na odpuščanje in zaposlovanje Peter? "Veliko časa je bilo potrebnega, da smo našli toliko nadarjenih ljudi, kot jih je danes v Lionhead: nori bi bili, če bi jih spustili iz rok. Kar zadeva *Fable*, smo praktično celotno ekipo porabili za delo na različici za PC in sedaj na *Fable 2*. Pri *The Movies* bi bili neumni, če ne bi načrtovali nekaj dodatkov, prav tako je za modifikacije silno primeren celoten *B&W2*, tako da se bomo lotili tudi tega, a razširitev tokrat ne bo trpela zaradi prevelike skriptiranosti, ki je pohabila igralno izkušnjo pri *Creature Isle* |dodatek za izvirni *B&W*|." Nadalje se bo kar nekaj programerjev preselilo na novi Lionheadov projekt, začasno imenovan *Dimitri*.

"Osnovna ideja za *Dimitri* je, da vam bo omogočal podoživljanje vašega lastnega življenja od časa, ko ste bili stari dvanajst let. Igra deluje že zdaj, a je vizualna podoba še zelo osnovna; v ozadju je ogromno UI in popolna prilagodljivost vsebine. Dal vam bo občutek, kot da ste se vrnili v preteklost. Če pa slučajno še niste stari 12 let, boste dobili predčasen vpogled v življenje najstnika."

Založnik Lionhead

Na spletu www.lionhead.com

GLAVNI IZDELKI LIONHEADA

Black & White

GLAVNI IZDELKI BULLFROGA

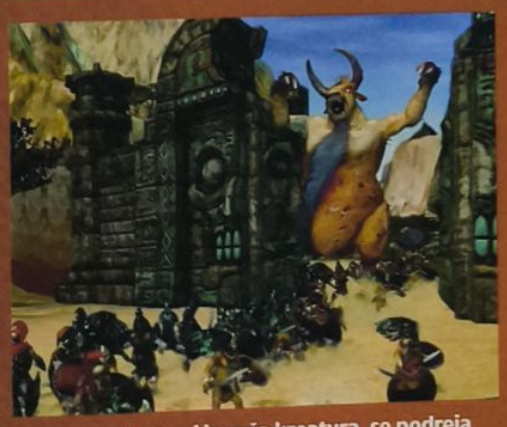
Dungeon Keeper
Dungeon Keeper II
Hi-Octane
Magic Carpet
Magic Carpet 2
Populous
Populous II: Trials of the Olympian Gods
Populous III: The Beginning
Populous: The Third Coming
Powermonger
Syndicate
Syndicate Wars
Theme Hospital
Theme Park
Tube

Black & White 2

Založnik EA Datum izida Oktober

NA HITRO **Igra, ki pooseblja svobodo in v kateri prevzamete vlogo božanstva. Zavzemite ostale narode z uporabo čarovnij, vpliva, močjo vojske ali svojim gromozanskim živalskim pomočnikom. Gradite mesta, opravljajte naloge in svetu pokažite, ali je v vas več hudička ali angelčka, ko dobite v roke veliko moč. Govorili smo s Peter Molyneuxom, ustanoviteljem Lionhead, in Ron Millarjem, glavnim razvijalcem.**

Vemo, da bi rad bil božanski, a si ga mi še vedno predstavljamo kot res lep okrasek za novoletno jelko. Oprosti stari.



Vse, kar počnete vi in vaša kreatura, se podreja zakonom fizike.

KAJ PRAVIJO

MOLYNEUX **Imate izbiro. Igrate lahko zlobno realnočasovno strategijo "zavladaj svetu" ali božansko simulacijo, kjer kulturni vpliv in enotnost v vaše vrste na miroljuben način privlačita vse več ljudi. Pokrajina, obnašanje vašega bitja in naselja se spreminjajo v skladu z vašimi dejanji; če ste izjemno dobri, pod vašim kazalcem rastejo rože, če pa ste zlobni, se pokrajina pod njim vžge.**

MOLYNEUX **Glavni zaplet v zgodbi je tak, da poslednjim antičnim Grkom grozi, da jih bodo izbrisali Azteki; prva stvar, ki jo vidite, da prihaja iz morja, je velikanska azteška vojska, ki navali na nemočne grške ženske in otroke... Prevzeti morate nadzor nad Grki in jih ponovno postaviti na vodilno mesto na planetu.**

MILLAR **Obstaja deset stopenj vojakov in s sabo prenašajo različno orožje, ker tudi izvirajo iz različnih plemen. Lahko se premikajo v formacijah, uporabljajo katapulte in sodelujejo z vašim božanskim bitjem.**

MOLYNEUX **Tako kot v prvem delu, vas bosta tudi tokrat spremljala dva pomočnika, ki sta glasnika vaše vesti – angel in hudič. Hudobni svetovalec je taksist iz New Yorka, ker so le-ti enostavno zlobni. Dobra dušica pa je zelo elegantna; ta možakar začne kaj hitro razlagati kako je igral kriket v Cambridgeu.**

MILLAR **Vseh nekaj tisoč ljudi je poimenovanih. Imena lahko uvažate iz vaših stikov za *MSN/Outlook* ali pa jih prebivalcem podelite ročno. Molyneux vskoči: "Božanska žival pa ne more biti poimenovana in deluje ravno tako kot je prejšnjikrat – s to razliko, da se lahko zdaj nauči določenih vlog. Bolj kot jo uporabljate na enem področju, bolj ji strete lastni duh. Uporabljajte jo preveč, pa bo samo še stala mirno in čakala na ukaze. Izbirate lahko med volkom, levom, opico ali kravo, vendar jih lahko z uspešnim igranjem odklenete še več."**

MILLAR **Mesto je res lahko zgraditi. Samo potegnete nekaj poti in vse drugo kar pade skupaj; polja, stavbe in podobno. Zgradite pomembne zgradbe na osupljivih krajih, pa bo zvestobo vaši civilizaciji priseglo še več ljudi. So pa vse stavbe podrejene zakonom fizike, zaradi česar velja upoštevati, da svojo bitje držite dovolj stran od mogočnih nebotičnikov – sicer se zna zgoditi, da bo s komolcem zadelo vanje in vse skupaj prav neslavno porušilo.**

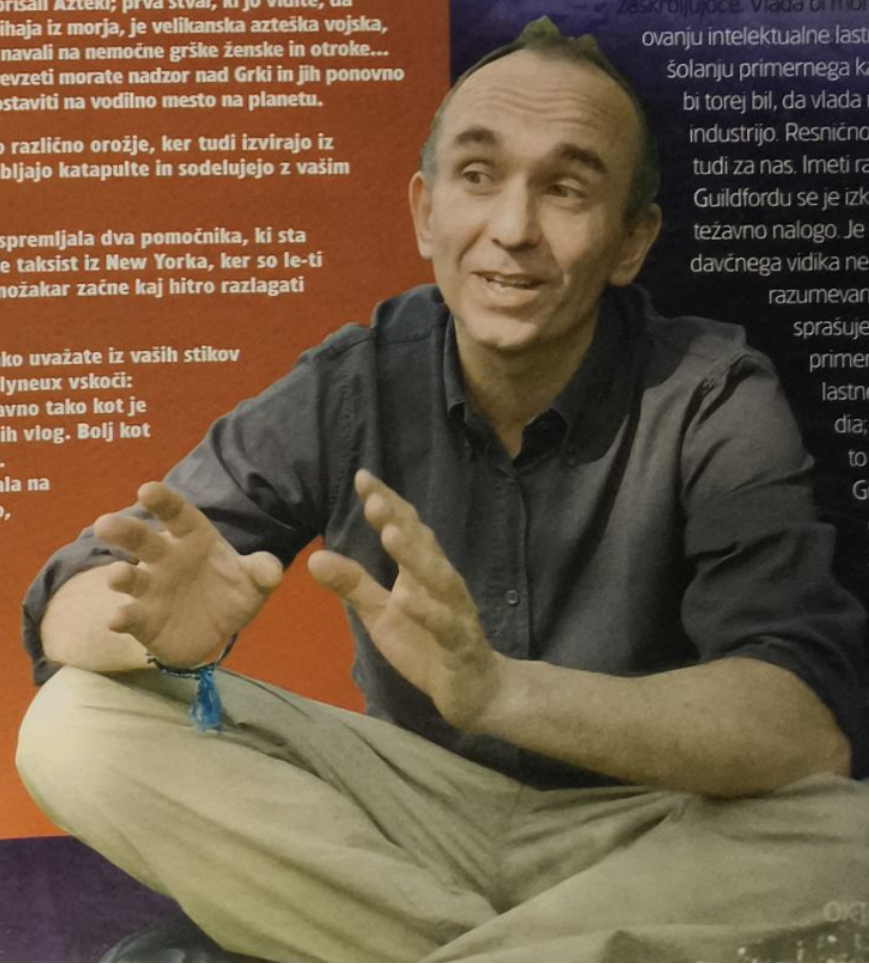
ZNANJE STANE

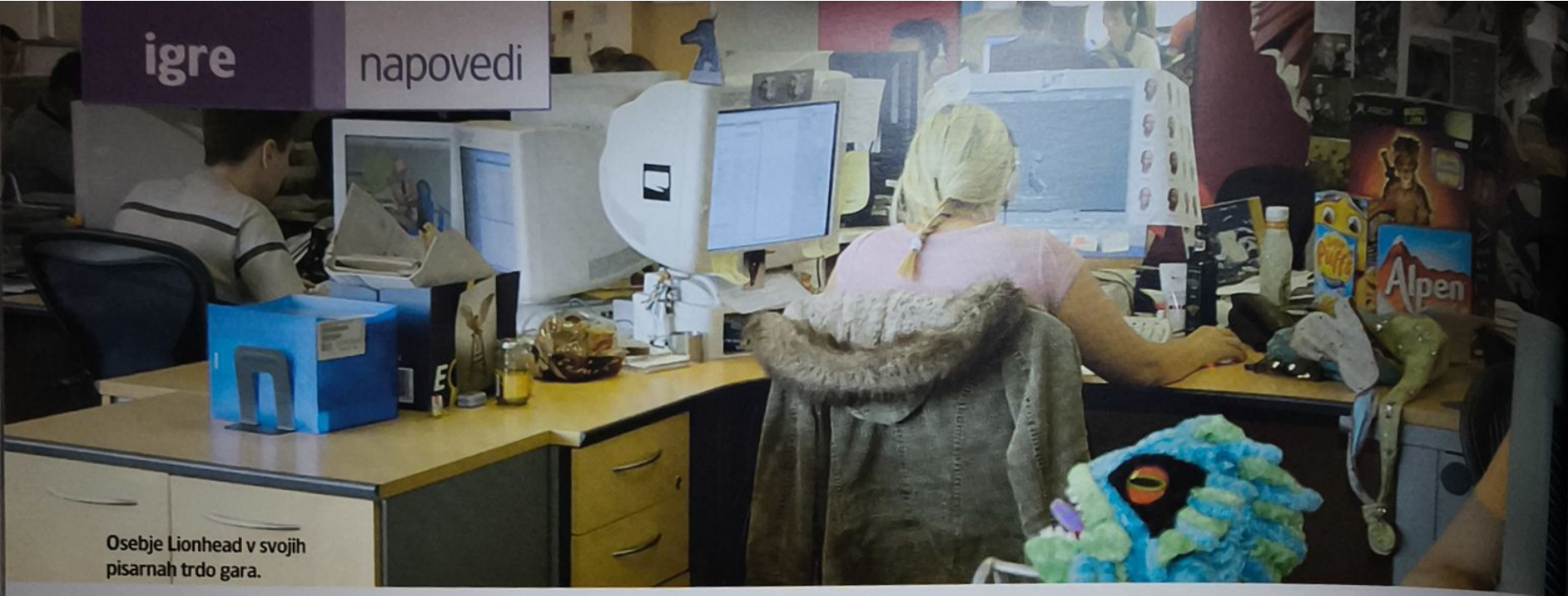
Za potrebe novačenja novih talentov so se Lionhead povezali z univerzami, kot sta Cambridge in Imperial College. Mark Webley, eden izmed glavnih mož pri *The Movies*: "Na teden se nam povprečno javijo trije ali štirje primerni ljudje, tako da je naša čakalna lista vedno polna vsaj za eno leto vnaprej. V tem času kandidatom med drugim zaupamo preizkušanje naših iger, kar je zanje odlična izkušnja." Molyneux razloži teorijo: "To je tudi nekaj, kar je zraslo na našem zelniku. Najprej je treba razumeti, da odlične igre delajo odlični ljudje. In to veliko odličnih ljudi. Pritegniti moramo vse več kandidatov te sorte. Če pogledate naokoli (po njihovi pisarni), vsaj četrtina teh ljudi ni iz Velike Britanije. Ta mednarodni duh je super, a navsezadnje sploh nimamo prave izbire. Celo najboljši Britanci, ki so uspešno opravili naše najzahtevnejše univerzitetne programe, niso primerno usposobljeni – da jih naučimo, kar potrebujejo, porabimo veliko denarja." Da se Molyneux resnično trdno drži svojega pravila o zaposlovanju talentov, smo se kmalu na lastno roko prepričali tudi sami, ko smo med pohajkovanjem po razvojnem studiu slučajno naleteli na razvijalca, ki je v svojem prostem času razvil izvirni *Democracy* (PCF 42, 70%).

Lionhead nudi svojim uslužbencem toliko ugodnosti kot se spodobi: varčevalne sheme za pokojnino, zdravstveno zavarovanje, članstvo za uporabo telovadnice, možnost obiskovanja konferenc po vsem svetu. A na drugi strani kažejo pisarne precej drugačno podobo. Kljub futurističnemu duhu bi jih večinoma opisali kot majhne, utesnjene in temne, zato smo se vprašali, kakšne (finančne) podpore in pomoči so deležni Lionhead. Ali vlada stori dovolj za podporo igričarske industrije? "To je zelo zanimivo vprašanje," takoj zagrabi Molyneux. "Vlada bi nam morala pomagati, da v državi obdržimo čim več

"Mami sem povedal za odlikovanje in bila je vsa iz sebe. Povedal sem sinu, pa me je ignoriral"

te industrije. Obupno potrebujemo davčne olajšave. Imajo jih v Franciji, imajo jih v Nemčiji. Učinek znižanja davčne stopnje je lepo viden v Kanadi, kjer se igričarska industrija zadnje čase prav bohoti. V Britaniji se na drugi strani krči, kar je zelo zaskrbljujoče. Vlada bi morala storiti več na varovanju intelektualne lastnine, infrastrukturi in šolanju primernega kadra. Kratek odgovor bi torej bil, da vlada ne stori dovolj za našo industrijo. Resnično me skrbi za razvijalce, tudi za nas. Imeti razvijalski studio v Guildfordu se je izkazalo za več kot težavno nalogo. Je drago okolje, ki z davčnega vidika ne kaže prav nobenega razumevanja. Kar precej ljudi sprašuje, ali je Velika Britanija primeren kraj za postavitev lastnega igričarskega studia; odgovor je kaj pogosto nikalen." Brynly Gibson, pomočnik producenta pri *The Movies*, vskoči v miselt: "A kljub temu je treba povedati, da je tu zabavno delati. Imamo precej splošćeno organizacijsko strukturo; vsakdo





Osebje Lionhead v svojih pisarnah trdo gara.

lahko položi roke na izdelek in doda svoje. Tega občutka drugje ne dobiš."

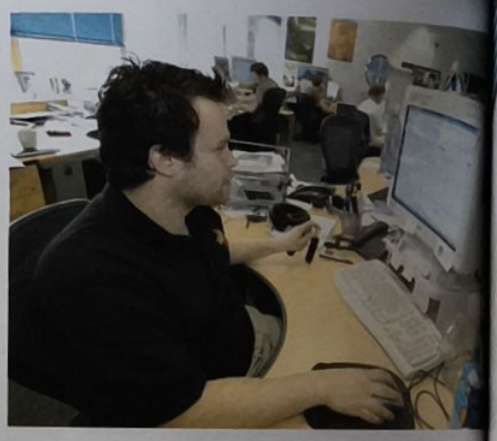
KRALJEVSKO PRIZNANJE

Lani je kraljica Molyneuxa zaradi zaslug v igričarski industriji odlikovala s Priznanjem britanskega imperija (OBE – Order of the British Empire), kar je bila prva tovrstna nagrada vseh časov. (Kljub temu dvomimo, da je igrala *Black&White*). *PCFormat* je povprašal Molyneuxa, kako se počuti, ne le kot prva oseba s področja igričarstva v Veliki Britanji, temveč na svetu, ki jo je doletela tovrstna čast. "Enkratno je. Bilo je neverjetno, ko sem to prvič slišal v novicah. Povedal sem mami in bila je vsa iz sebe, povedal sem sinu in... niti zmenil se ni za to. Ko sem šel tja... ko sem bil dejansko v istem prostoru kot ljudje, ki so v svojem življenju naredili nekaj res osupljivih reči, in pomislil "Vau" ... biti postavljen ob bok takim ljudem je resnično velika čast. Če bi rekli meni in sodelavcem, ki so me obdajali pred desetimi leti, da se bom sprehodil skozi Buckinghamsko palačo ter prejel OBE, vam nihče ne bi verjel."

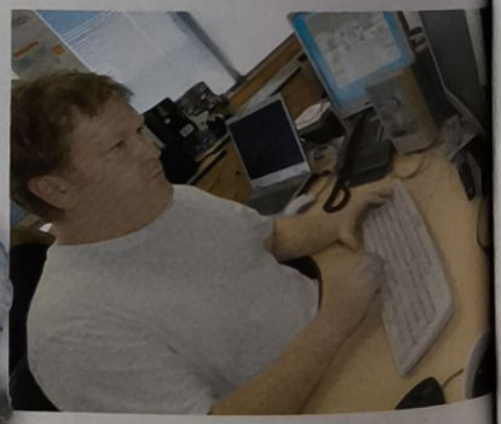
Jonathon Ross je nedolgo tega povedal, da je OBE sprejel le zato, da ga bo lahko poslal nazaj, ko ga bodo s čim resnično razjezili. Molyneux je na svoj dosežek precej bolj ponosen. "Če sem z vami iskren, je OBE zame spodbuda. Resnično trdo sem delal in upam, da bo to navdahnilo ljudi tu in drugod." Ron Millar, glavni razvijalec pri *Black&White*, duhovito pripomni: "Kolikor poznam Petra, ga je tako ali tako izgubil." Ali je tam zunaj še kdo, ki ga enako spoštujejo in mislijo, da bi si zaslužil nagrado? "Veliko takih je," trdi Molyneux. "Rockstar so opravili nekaj fantastičnega dela. Zgodnje delo fantov iz Rare je bilo nekaj res posebnega, postavljali so temelje za računalniške igre." Kaj pa Ian Livingstone in Steve Jackson? "Steve še vedno dela tu; Iana poznam zelo, zelo dobro in vsi skupaj igramo namizne igre. Iana bi prav rad predlagal za tovrstno nagrado, še posebno, ker me je tako zbadal zaradi nominacije."

IGRE VELIKIH FANTOV

Ustanovitelji Eidos, Games Workshop, Fighting Fantasy in Lionhead skupaj igrajo igre? "Naš mali klub imamo že 15 let in večinoma igramo nemške namizne igre. Vse zveni zelo kul, zelo možgansko, a resnica je taka, da sem tam med najmlajšimi in vsi skupaj postajamo zelo počasni; Ian za svojo potezo potrebuje ure, tako da se včasih enostavno zlomim in zavpijem: 'Premakni tisto enoto tja! Samo stori že nekaj!'" Ali iz teh namiznih iger dobite kaj idej? "Gre za izdelke povsem drugačne vrste. Ian in Steve sta delala enkratne namizne igre, jaz pa sem poskusil in pregorel. Vse je zasnovano tako, da je čim bolj enostavno – potreben je povsem drugačen način razmišljanja, kaj šele produkcije. Računalniške igre so v osnovi samotarske, namizne pa temeljijo izključno na igranju v skupini." Ob tem smo izpostavili igro *Republic: The Revolution* – bila je delo nekdanjega



Močna zapestja so predpogoj za opravljanje tega dela.



Mark Webley dela na *The Movies*.

Kje je že moja ribiška palca?!

Fable: The Lost Chapters

Založnik Microsoft Datum izida Oktober

NA HITRO **Akcijska pustolovščina, kjer prevzamete nadzor nad osirotelim otrokom in ga vodite skozi celotno življenje – od otroštva, poroke (ali dvoženstva), pa vse do pozne starosti. Izbirajte, kako bo živel, raziskujte skrajno bogat svet in uničite zlo, ki mu je uničilo brezskrbno otroštvo ter vzelo družino. Besede: Mike West (glavni skripter) in Charlton Edwards (vodilni preizkuševalec za PC).**

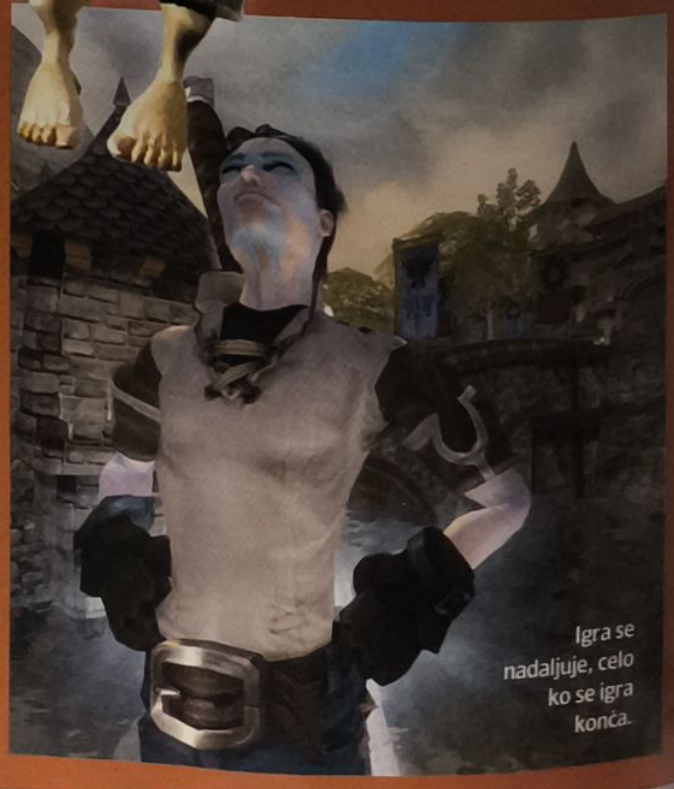
KAJ PRAVIJO

EDWARDS Ko smo delali to igro za Xbox, smo se zmedli in vse teksture naredili v napačni ločljivosti. Na srečo to pomeni, da smo že imeli pripravljene za različico PC. Igra je videti prelepo in je prežeta s svetlobnimi učinki.

WEST Dodali smo nove epske uroke, kot je tekmovanje v brcanju kokoši, za tretjino več vsebine, tone sveže opreme, skratka kopico presenečenj. Pri tem smo seveda obdržali neštete stranske naloge iz izvirnika ter povečali število obrobnih dogodkov od samega začetka. Po odzivu na različico za Xbox smo omogočili tudi, da kadarkoli prekinete vsako nalogo, ki bi pomenila konec igre.

WEST Prav tako lahko prilagodite vse gumbe. Ker je to Fable, smo skušali vključiti še, ahem, no, dame noči, vendar imamo trenutno nekaj težav s pridobivanjem podpore. V celoti smo zgradili stopnjo z bordelom, a za razliko od serije GTA, se tukaj ne boste mogli le udeležiti posteljnih aktivnosti in te dame potem preprosto pobiti. Na voljo je celoten nabor slabih in dobrih izbir – od spanja z damami do njihovega osvobajanja in ustanovitve nekakšne varne hiše za ženske, lahko pa se celo sami oblečete v ustrezno obleko in se preizkusite v tej službi.

EDWARDS Ko boste premagali velikega nasprotnika iz izvirnika, se bo prikazal nov junak, ki bo klical na pomoč iz zaledenelih prostranstev. Ta so napolnjena z novimi sovražniki, v njih pa boste našli še pravcato mesto imenovano Snowspire. Na koncu smo dodali tudi ključno ognjeno pokrajino.



Igra se nadaljuje, celo ko se igra konča.

Hm, hoteli smo nekaj reči. Ampak potem pogledamo tole, tole... bitje, in na vse skupaj kar pozabimo...

Molyneuxovega varovanca, Demisa Hassibisa in je precej očitno ideje črpala iz namiznih izdelkov, toda na koncu ni dostavila možnosti pravega ekipnega igranja. "Da, če bi bila *Republic* večigralska igra in če bi Demis porabil še nekaj mesecev za piljenje igralnega dela, morda, morda..."

OSREČEVANJE ŠTEJE

Nekdanjega razvijalca *Wacrafta*, Rona Millara, smo vprašali, po čem bi on rad, da bi se ga ostali spominjali: "Eden najlepših trenutkov mojega življenja je bil, ko sem vstopil v neko internetno kavarno v Atlanti. Tam je bila kopica otrok, ki se je zbrala okoli *Warcraft* in očitno je bilo, da se odlično zabavajo, zato sem stopil do njih in jih vprašal, kaj počnejo; oni pa so začeli hiteti v stilu 'o moj Bog, to je tako odlično.' Torej, [oponaša jokav glas] ravno tako kot ustvarjaš igre, ob katerih ljudje uživajo, delaj take, da se ob njih veselijo. Ves trud in vse stvari, ki jih delaš, ne morejo biti poplačane bolje kot če vidiš, da se ljudje ob njih zabavajo."

Molyneux doda še nekaj besed o zapuščini Lionheada: "Moram reči, da sem precej ambiciozen [se zasmeje]. Pri vseh teh sposobnih ljudeh, ki delajo tu, gromozanskih priložnostih in precejšnjih prednostih, ki jih imamo, zagotovo lahko naredimo eno resnično, resnično odlično igro." Samo eno? "Ne smeš biti požrešen: samo eno, ki bo vsem ostala v spominu. Posneto je bilo na tisoče in tisoče filmov, a vendar se jih ljudje zapomnijo le peščico; sijajno bi bilo imeti eno igro, ki bi ostala v takem spominu. Pri tem sploh ni nujno, da je finančno noro uspešna. Vera v to, da boš nekomu spremenil življenje, pa čeprav le malenkostno, je izredno močna motivacija. Na koncu poti ni nič boljšega kot to, kar je opisal Ron. Ves trud, ki smo ga vložili v *Black&White*, je bil upravičen, če ste se ob igranju igre vsaj malo spremenili – to bi bilo fantastično."

(*PCFormat* izpostavi dejstvo, da se je po enotedenskem nepretrganem igranju *Black&White* v nas ukoreninilo dejstvo, da smo v resnici velikanski božanski orangutani). "Aha, to bi bila točka, na kateri te začne vpliv tvojih iger na ljudi že skrbeti." PCF

The Movies

Založnik Activision Datum izida November

NA HITRO Ste alfa in omega filmskega studia, postavljenega v klasično menedžersko simulacijo. Popeljite svojo produkcijsko hišo od prvih korakov filma do ustvarjanja v bližnji prihodnosti. Zaposlite nekaj ljudi, postavite zanimiva prizorišča, nakupite ustrezne obleke, napišite scenarij, ustvarite lasten film in ga delite z internetnim občestvom, da osvojite nagrade in odklenete dodatno vsebino. Dovolite, da vas skozi svet filmskega traku na hitro popeljejo Mark Webley (direktor), Brynly Gibson (pomožni producent) in Jean-Claude Cottier (vodja na področju tehnologije).

KAJ PRAVIJO

WEBLEY Ljudje, ki jih zaposlujete, se razlikujejo, ravno tako kot njihove službe – postavite jih lahko na vsa delovna mesta od čistilke do pisanja ali igranja. Vsak ima samosvojo osebnost; tip Mickeyja Rourka se zna preveč posvetiti steklenici, medtem ko bo drugi bolj podoben Tomu Cruisu in bo pravi garač. Velike zvezde utegnejo potrebovati lastno prikolico, telovadnico, odvajanje od pijače ali, khm, liposukcijo.

Tisoči za kamerami vam bodo delali manj težav kot svetlolasa goska pred njo.

GIBSON Vključenih je več kot 8000 različnih prizorišč, 200 kostumov in cele gomile pripomočkov, scen ter pristopov k snemanju, ki postanejo razpoložljivi šele ob primernem času. Ko delate film, se za vsako sceno, kot pri slikanju posameznih okvirjev v stripu, odločate, kdo ali kaj sodi kam na prizorišču. Lahko pa kadarkoli uporabite najetega režiserja..

WEBLEY Naš program za ustvarjanje filmov ohlapno temelji na Microsoftovem programu Moviemaker; prosto lahko izbirate prizore in jih režete, dodajate glasbo in zvočne učinke ter govor usklajujete s premikanjem ustnic, nato pa vse skupaj izvozite v obliki AVI. Z enim samim klikom lahko svoje delo iz The Movies prenesete na našo uradno stran. Tu vaše filme ocenijo drugi igralci in glede na to točkovanje prejmete poseben kredit, s katerim odklepate dodatne plati igre.

COTTIER Usklajevanje premikanja ustnic z glasom deluje z nekaj hitrimi potezami, kar doda mero realizma. Prav tako bomo kmalu brezplačno ponudili Starmaker, ki je orodje za ustvarjanje likov, s katerim boste ustvarili različico sebe ali prijateljev za nastopanje v navideznih filmih.

GIBSON Prisotna je možnost prilagajanja kostumov, še eno majceno orodje za večjo prilagodljivost vsebine. Kdorkoli z risarskim programom bo lahko ustvarjal novo modo za The Movies.

COTTIER Radi bi podprli ustvarjalce modov in igri tako omogočili večno življenje. Ti ljudje lahko vidijo in delajo stvari, ki jih mi ne moremo – zlasti poklone najljubšim filmskim izdelkom ali pa parodije nanje.

vodafone live!™
brezplačno surfanje podaljšano do konca leta 2005

Čas ni denar.

Brezplačno in povsem
brez omejitev pregleduj portal.
Na Vodafone live! plačaš le igro,
ki si jo zares želiš.

Igre:
Akcijska igra
Medieval Combat:
Age of Glory je tvoja
za samo 600 SIT.

Preveri, katere vsebine podpira tvoj telefon! Cena že vključuje DDV.

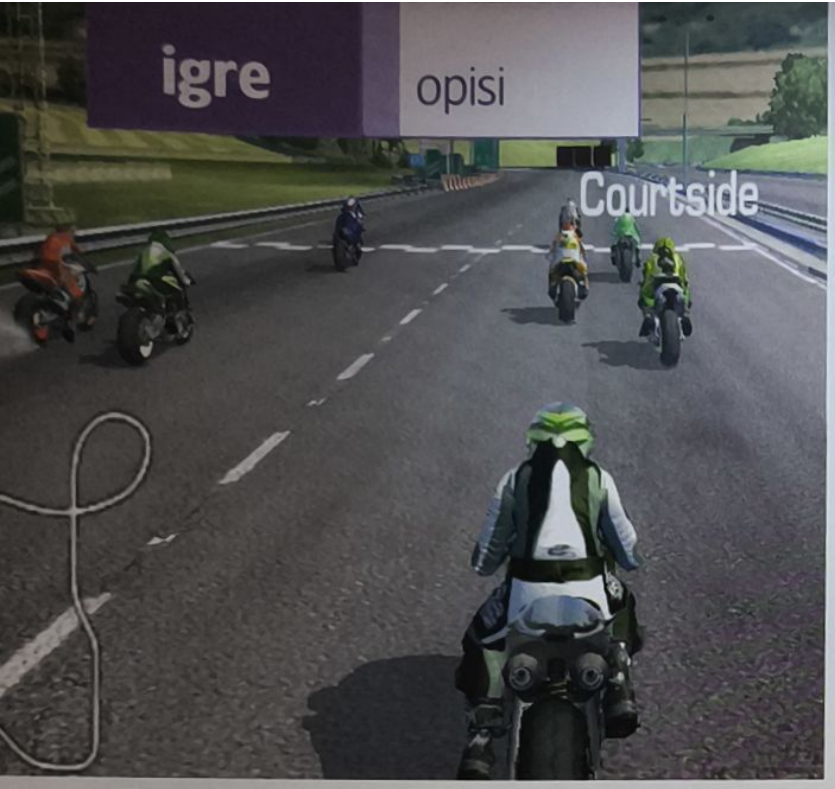
Medieval Combat: Age of Glory mobile game published by Gameloft. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

Brezplačen GPRS dostop in brkljanje po portalu Vodafone live! v Sloveniji velja za vse uporabnike Si.mobil - Vodafone do 31. 12. 2005. Dodatne informacije na **www.simobil.si**, brezplačni telefonski številki **080 40 40 40** in na prodajnih mestih Si.mobil - Vodafone.

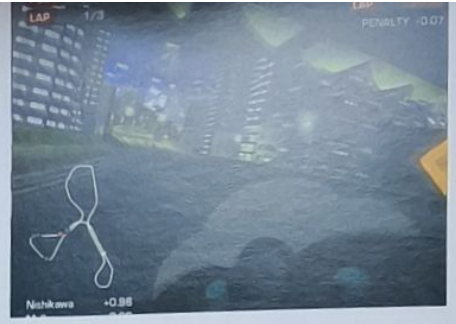
Si.mobil d.d., Šmartinska cesta 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si

Ujemi svet

si.mobil
vodafone



"Ekstremni" igralni način vas med drugim popelje na ceste, speljane skozi nekatere najlepše in najbolj zelene predele Otočja.



Dvojni vid! Zameglitev slike, ki se pojavi ob velikih hitrostih, je prijetno podobna učinkom pijanosti.

Motorji so dovolj okretni, da se boste lahko stisnili skozi najmanjše luknje med tekmeci.

Poglavitni trik pri prehitevanju je pametnejše zaviranje od nasprotnika.

Z neonsko osvetljavo bogati Tokio in visoko zmogljivi japonski motorji. Lepota.

REALNA DIRKAŠKA ZABAVA

Moto GP 3

Ultimate Racing Technology

Ah, vonj po usnju in motornemu olju. Pa bodi dovolj o fetiših Formatovcev – podajmo se na dirkališče!

Založnik THQ Razvijalec Climax **Na spletu** www.thq.com

Realizem proti igralnosti: to je bitka, skozi katero mora sleherna dirkalna igra. Na eni strani imate norčave, zabavne dirkalne arkade, kot je na primer *Trackmania Sunrise*; na povsem nasprotni strani pa boste našli zapletene simulacije, ob katerih se človek sprašuje, če ni slučajno prišel do nadzorne plošče v jedrski elektrarni – tu se morate poglabljati v dvigovanje in spuščanje krilc po milimeter, da izkoristite sleherni vetrc okoli svojega dirkalnega stroja ter tako zbijete še par stotink od časa najboljšega kroga. Pri *PCFormatu* imamo v dirkalnih igrah radi občutek realizma, a menimo, da mora biti ta vseeno začinjen s pravo mero zabave.

In, glej ga, zlomka, ravno to ponuja *Moto GP 3*. Po ravninah drvite z neverjetno hitrostjo, ki dodobra zamegli pogled, naglo zavirate pred ovinkom, se atraktivno nagnete sredi zavoja in skorajda že drsate po tleh, nakar zopet dodate poln plin in se izstrelite iz šikane. Za novince se igra izkaže dovolj milostna, saj je težavno povsem zleteti s proge in se z motorjem zaleteti v ograjo – razen, če se preveč ne prerivate z drugimi vozniki, premaknete drsnik za občutljivost pri drsenju povsem do konca ali posedujete gen, ki vam otežuje koordinacijo gibov s prsti. To pomeni, da vam ostane čas za tisto, kar res šteje: iskanje idealne in čiste dirkalne linije ter uravnoteženo uporabo zavor in pospeševanja.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Moto GP: URT 2**
THQ
>> **Castrol Honda World Superbike**
Intense
>> **Moto Racer 3**
EA

SPUSTITE SIDRO!

In, kako priročno, ravno tu vskoči realistična plat. Motorji v *Moto GP 3* imajo dva kompleta zavor – enega sprednjega in enega zadnjega. To ne pomeni le dvojne zaviralne moči, saj vsake zavore prinašajo tudi samosvoj način delovanja. Sprednje poskrbijo za hitro in močno ustavljanje, a so uporabne le v ravninah – požgečkajte jih malo konkretneje, ko se mečete po ovinku, pa bo motor le pokolcal, odločno poskočil in na vsak način skušal ubrati ravno linijo, pri tem pa motorista seznanil z izkušnjo jezdenja podivjanega bika. To je torej primernejši čas za zadnje zavore – narahlo jih potrepljajte, da zgubite nekaj kilometrov na uro, če se ovinku približujete prehitro, in posledično nenadzorovano.

V daljših ravninah lahko kakopak sočasno pritisnete obe zavori, kar pomeni nepričakovano, skorajda takojšnjo zaustavitev. Pravi izziv pri vsem tem je ubrati idealno mešanico uporabe obeh variant, ki pa je vendarle sveti gral, ki vas lahko izstreli na vodilna mesta.

Igra vam daje tako možnost vpliva na določene mehanične plati vašega jeklenega konjička – izboljšave zavor, mali popravki na krmilnem delu in podobni, z umazanimi rokami povezani posli – kot tudi "nadgrajevanje" sposobnosti motorista (v prvenstvenem načinu lahko izberete katerega izmed svetovno znanih "jezdecev" ali pa ustvarite lastnega prvaka prihodnosti), kar dosežete s premišljeno porabo razpoložljivih točk. Da je vse skupaj še bolj zaokroženo in smiselno, se denar in točke, ki ste jih prislužili, prenašajo skozi celotno igro – od dirk Moto GP do "ekstremnih" dirkalnih načinov s 600-, 1000- in 1200-kubičnimi motorji, ki so izpeljani na cestah iz resničnega sveta, in to s predelanimi športnimi in cestnimi dvokolesnimi mrcinami; vsekakor dobrodošla poživitev sicer dejansko pogretega starega recepte, ki zna z izvirno izpeljanimi cestami in atraktivno okolico navdušiti ter še učinkoviteje pognati adrenalin.

MOTOR POD POKROVOM

Ne tehničnem področju do igre ne moremo gojiti posebnih zamer. Očem je prijazna, čeravno je ne bo nihče zamenjal za *Doom III* v moto športu – je mnogo bolj "svetlogleda", polna barv, svetlobe, bleščanja in teksture so natančno izdelane ter prelepljene čez pokrajno. Zdi se, da so pri Climaxu posvetili nekaj dodatnih ur tudi zadevanju. Preden si predstavljate polno sobo kandidatov za komuno za odpravljanje odvisnosti, naj vas razsvetlimo, da govorimo o animacijah in zaznavanju trkov, ki sta tokrat realnejša, kar se odraža v rahlo številčnejših nesrečah. Ravno tako so zategnili par vijakov v glavi umetne inteligence, ki deluje bolj življenjsko; predvsem se umetni vozniki sedaj obnašajo previdneje, ko se jim približate na nekaj centimetrov, in ne delujejo kot smrti željni kamikaze. Tekmovanje v prvenstvu temelji na polni licenci, ki se nanaša na sezono 2004, večigralska koda je stabilna, glasbena podlaga primerna, rohnenje motorjev prepričljivo. Ni kaj, tule imamo dodelan, novincem prijazen, a vendar tudi za "igralne profesionalce" primeren izdelek, ki se ponaša z zdravim ravnotežjem zabave in realizma. **PCF**

Nagnimo ga

Veselje z motorji v ovinkih...

Upravljanje z navideznim motorjem je jed, ki je najbolje postrežena na igralnem ploščku, k čemur se zelo prileže tudi začimba v obliki analognih palic – tak igralni pripomoček boste zelo cenili, saj vam bo v hitrih, nevarnih ovinkih ponudil postopno in ne živčno trzajoče zavijanje. Toda ne glede na to, kakšno napravo uporabljate za nadzor, nikar ne pozabite pogleda vsaj enkrat spremeniti v tistega "prvoosebnega" na motorju. Občutek hitrosti je spektakularen.

Min 1GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica
Več igralstvo LAN/internet

87% **PCF pravi...** "Dodelano in zabavno dirkanje z motorji. Praktično edina, a odlična izbira za obsedence z motokolesmom."

Komentatorja se v **NHL 06** bolj zavedata dogajanja na ploskvi in v ligi, a sta dolgočasna in se kmalu začneta ponavljati.

Plošček je spoznal fiziko in zdaj zbija steklenice iz gola, prevrača vratarje, beži s palice med sprintom in celo poškoduje igralce.

Edina večja noviteta v načinu dinastije ali sezone je, da lahko spremljate rezultat simulirane igre in vskočite, če vam ta ne ugaja.

HOKEJSKA AKCIJA

NHL 06

Tomaž Bartolj si nadene goro ščitnikov, a ugotovi, da letošnja različica ni tako boleča kot lanska

Založnik EA **Razvijalec** EA Canada **Na spletu** www.easports.com/games/nhl06

Zadnji stavek v lanskoletnem opisu *NHL 2005*, se je glasil: "Edina tolažba – naslednja različica bo težko slabša." In res je – *NHL 06* ni odlična, ni popolna, niti ni realistična kot bi si želeli, a je nedvomen obrat na boljše.

Največja izboljšava je popravljen karakter obrambnih igralcev in "body checki" (udarci, namenjeni napadalcem). Ti tokrat kot prvo niso vedno enaki, ampak možje obrambe poleg neposrednih udarcev prsi na prsi spretno in raznovrstno za podiranje uporabljajo še rit, boke, se v napadalce butajo s strani, od zadaj, spredaj. In tole se kljub drugačnim namenom sliši že perverzno. Model zgledno upošteva velikost igralca, kako hitro je pridrsal v nasprotnika, pod kakšnim kotom, in seveda, kako dolgo ste tiščali gumb za moč udarca. Zdeno Chara, s pospeškom, od zadaj, na polno? Zdravnika, prosim. Niko Kapanen, z mesta, od spredaj? Autan, da se znebim tega brenclja, hvala. Greh ni celo reči, da še noben *NHL* doslej ni tako dobro vzel v zakup mer in hitrosti igralca pri gibanju; ne samo v obrambi, odlična "fizika" se pozna tudi v napadu, pri preigravanju, pospeševanju, širini kroženja okoli mreže.

Z urejeno obrambno igro se marsikaj na bolje spremeni tudi v napadalni tretjini. Ker nasprotna obramba ne razmišlja samo o tem, kako bi vas čim prej in čim večkrat povaljala, kot je to počela v *NHL 2005*, se lahko precej bolj posvetite gradnji napada. Morebiti se komu stebri obrambe zazdijo celo preveč mrtvaški, a te je možno spodbuditi s številnimi drsniki, kot tudi z višjo težavnostno stopnjo, pri čemer sta najlažji dve zavoljo povsem razglašene umetne inteligence nepotrebna sramota za igro. Na višjih stopnjah na srečo večina neumnosti izgine in računalnik se izkaže za spretnega nasprotnika in soigralca. V napad prehaja organizirano, si podaja, gradi mrežo okoli gola, poskuša z raznolikimi taktikami, ob izgubljenih ploščkih se hitro potegne nazaj in postavi ponavadi (pre)statično obrambo, ki pa precej uspešno ustavlja vaše prodore. Podobno lepo ga bomo pohvalili tudi kot soigralca – minili so časi, ko so se menjave izvajale sredi napada ali soigralci v napad pridrsali nekaj sekund prepozno. A ob tej pohvali UI drsalcev počasi drsimo iz področja izboljšav.

MED VRATI PA...

Vratarji vzbujajo precej bolj mešane občutke – sicer nič več ne spuščajo strelov iz neumno velikih razdalj, zato pa so ali a) postali mali goljufivi banditi ali b) imajo na ritih nameščene vzmeti. Nekaj je, če vam prodor ali podaja ne uspeta, prav tako ni nič narobe, če branijo očiten strel, a kar je preveč je preveč. Če se enkrat vratar zvrne na hrbet, ni možno, da bi v naslednji desetinki ubranil strel v zgornji oddaljeni kot. In vendar se v *NHL 06* to dogaja – videli boste, da je vratar premagan, a PC bo pogoljufal in vam gol odvzel, zaradi česar boste začeli brezglavo salvo strelov in kar naenkrat zadetke dosegali bolj zaradi srečnih odbojev kot zaradi lepo pripravljenih akcij. Škoda. Nadalje je mlinček navdahnjen k prevelikemu dramatiziranju – igro z igralcem več bo zaključil z golom, pa čeprav iz položaja, ki sicer nikoli ne prinaša zadetka, strelov in body chekov na srečanje je občutno preveč, obseden je z goli in preobrati proti koncu tekme.

Ravno v teh odločilnih minutah ponavadi zasijejo zvezdniki, in v *NHL 06* so ti dodobra podarjeni. Avtorji so šli celo tako daleč, da so prekladanje ploščka vezali na iste tipke/gobico na igralnem ploščku kot premikanje igralca, desno pa sprostili za trike, ki jih lahko izvajajo z zvezdo označeni mojstri igre. Povedano preprosto: z enim premikom gobice/pritiskom gumba boste sprožili vnaprej pripravljeno zvezdniško potezo, ki lahko brez vaše nadaljnje vpletenosti obrodi atraktiven gol. Nekaterim, bolj arkadnim in občasnim igralcem, bo novost všeč, spet drugim ne, a nekaj je gotovo – občutek zadovoljstva je ničen, saj zna na eno tipko konec koncev pritisniti sleherni orangutan. S podobnimi poenostavitvami (recimo le en način podaje, pri čemer ni treba paziti na njeno moč) *NHL 06* jasno pokaže svoja arkadna nagnjenja.

In potem je tu zoprno vprašanje, kje so novosti. Dinastija je praktično nespremenjena z vsemi starimi napakami, novosti v NHL so le delno upoštevane, novih mini iger ni (le lanskoletni Free4All), število evropskih lig je celo okrnjeno, tekmovanje z reprezentancami je že stara zadeva. In mimogrede – kdaj hudiča bo EA vključil slovenske rise?! Še več – med novimi igralci lige *NHL* boste zaman iskali Anžeta Kopitarja. Mar *EA* misli, da je za zmagoslavno vrnitev po polomiji dovolj že v grobem popravljen igralni model, vse ostalo pa lahko pusti pri miru? Ne strinjamo se, sploh se ne strinjamo. Tole je polovičarsko opravljeno delo, kar je škoda, saj se vidi, da je bilo v ekipi nekaj talentiranih ljudi. **PCF**

Dobrodošla novost: kje približno bo končal vaš plošček, kaže tarča v golu, ki jo lahko med strelom premaknete v nepokriti kot.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **NHL 2004**
EA
>> **NHL Eastside Hockey Manager 2005**
Sega
>> **SP v hokeju**
Latvija

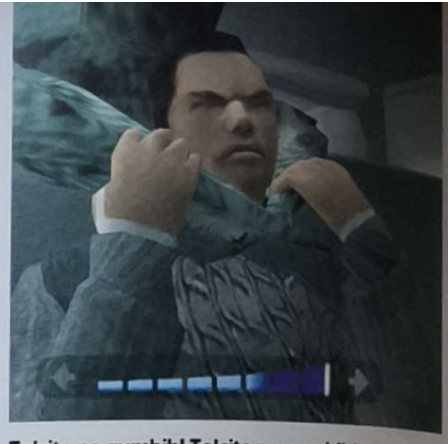
Min 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 512MB RAM, plošček z dvema analognima gobicama

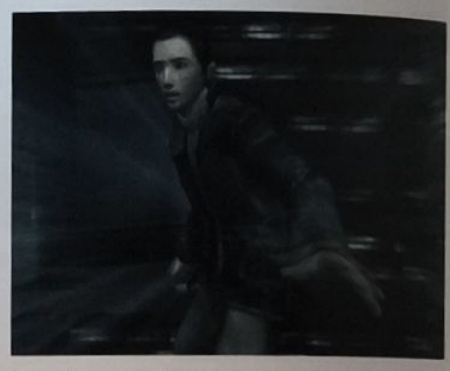
Večigralstvo Internet, 1 PC do 4 igralci

80% **PCF pravi...** "Solidno popravljena igralnost in nedotaknjene napake drugod. Polovičarsko delo."

Slutimo, da je ta ideja prišla od nekoga, ki je rekel: "Hej! Hudobni angeli! Kul!"



Tolcite po gumbih! Tolcite po gumbih! Samo za sekundo otrpnite, pa se bo vaša zgodba končala.



Lucas Kane je Keanu Reeves video iger in za nekaj odtenkov boljši igralec.

"Živijo, Tyler, Carla tukaj. Zdi se, da sem se znašla v francoski igri. Pošlji hlače za nujne primere!"

SHIZOFRENIČNA PUSTOLOVŠČINA

Fahrenheit

Pustolovske igre so končno doživele preporod za novo tisočletje! Ne ostanite zunaj na hladnem...

Založnik Atari **Razvijalec** Quantic Dream **Na spletu** www.fahrenheitgame.com

Tik. Tak. Tik. Tak. Včeraj ste ubili moškega in ga hladnokrvno pustili v luži krvi; trije vbodi, naravnost v prsi, medtem ko si je umival roke na stranišču v baru. Niste ga poznali, še vedno ne veste, zakaj ste to storili – ne veste niti, zakaj so v vaša zapestja grobo zarezani zlovešči, ritualni simboli in zakaj se vam v glavi nenehno gnetejo skrivnostne vizije. V tem trenutku to sploh ni pomembno; ne, dokler se opotekate in obupano poskušate skriti dokaze, še preden bo živčni policist podrl vrata, vas vklenil in predstavil novemu kolegu v celici, ki mu pravijo Veliki Miki. Z vsako sekundo, ki mine, vaša svoboda kaplja stran - utrip srca postane glasen, odmeva po ušesih, opozarja, da je vaša nedolžnost vprašljiva.

Fahrenheit (V Ameriki, bržkone zaradi razvpitega Moorovega istoimenskega dokumentarca, imenovan *Indigo Prophecy*) je igra trenutkov: interaktivna drama, ki vas pograbi, posrka globoko v svoj svet in spravlja ob dih iz preobrata v preobrat. Ste osebe (ne oseba!) na zaslonu, toda hkrati tudi režiser lastnega interaktivnega filma – zasedbi sledite od prizora do prizora, skačete v kožo kateregakoli izmed glavnih igralcev napetega zapleta, da lahko na vsak dogodek reagirate čim bolje ter opazujete, kako se dogajanje zaradi vaših potez odvija. Ste Lucas Kane, morilec na begu pred roko pravice. Ste detektivka in detektiv Carla Valenti ter Tyler Miles, zadolžena za raziskovanje ubojev in sledite krvavim stopinjam, ki ste jim malo pred tem pustili s prvim likom – lov na resnico iščete z nasprotne strani kot v vlogi Lucasa. Ste Lucasov brat, sedaj duhovnik. Ste na begu pred policijo, ste policija, ki izvaja pregon – vse je tako nepredvidljivo: romantična noč z vašim dekletom se lahko spremeni v karkoli: od norišnice z zlobnimi slinastimi pošastmi do hitre igre uličnega košarke košarke.

Ko pokaže svetle plati, boste dobesedno prilepljeni na stol

OGLEJTE SI ŠE...

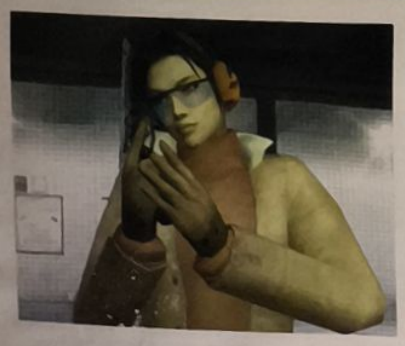
>> **Broken Sword: The Sleeping Dragon**
THQ

>> **Gabriel Knight**
Vivendi

>> **Blade Runner**
Virgin

Potisni in potegni

Nadzirajte svet skozi nekaj sunkov z zapestjem...



***Fahrenheit* ima odličen nadzorni sistem, zasnovan tako, da povečuje občutek dejanskega rokovanja z okolico. Da poberete košček papirja, pritisnete levo tipko in premaknete miško navzdol, da odprete vrata, jo nežne porinete naprej, da pobrišete tla z metlo, jo čim hitreje premikate gor in dol. V boju proti pošastim je potrebno prekiniti zaspano gibanje in besno pritiskati po pravih tipkah, za nameček pa je vključenega še nekaj globokega razmišljanja.**

NARAŠČAJOČA TEMPERATURA

Gre za briljantno idejo. *Fahrenheit* ni zelo dolg – končali ga boste v desetih urah ali še prej, a gre za nekaj ur le kanček manj kot popolne, pozornost zahtevajoče kinematične pustolovščine. Ko se bohotijo njene svetle plati, boste dobesedno prilepljeni na stol in iztrgani iz realnega sveta – včasih boste le nežno poplesavali s prsti po tipkovnici in doživljali vse od atraktivnih pretepov v stilu *Matrice* do igranja romantičnih skladb na kitaro; spet drugič bo ritem podivjal – izogibali se boste gostemu prometu, bežali, se pretepali s trumami nenavadnih pošasti in pri tem po tipkah udrihali, da bodo letele naokoli kot riž na poročni slovesnosti, sami pa boste po akciji sesuti kot lik na zaslonu. Čeprav je nadzorni sistem sam po sebi skrajno domiselno izdelan (navsezadnje se ne zgodi pogosto, da temu področju namenimo kar celoten okvir), ima nekaj ostrih robov, povezanih predvsem s kamero – ta se izkaže za preveč togo, saj imate na razpolago le dva različna kota ter prvoosebni pogled, pri katerem pa ne morate delati ničesar. To zna včasih prinesti tudi nekaj nerodnosti pri gibanju, a na srečo *Fahrenheit* nima veliko delov, kjer bi morali natančno skakati ali se prav spretno premikati.

Lepo je, da ste vedno v samem središču dogajanja, ki je čudovito kinematično prikazano. Kot smo že rekli, gre za pustolovščino – a ne zmenite se za zvrst. Na področju sloga praktično nima konkurence. To je izkušnja, ki bi jo lahko ponudil *Max Payne*, če ne bi bil obseden s počasnimi posnetki in zgodbo, podano skozi stripovske prizore.
Toda nato se boleče zaletite v precej manj bleščeče obsedenosti *Fahrenheita*, ki počasi, a

Skočite nekaj let nazaj v Kaneovo otroštvo in svet prevzame duh *Metal Gear Solid*. Le da ima otroke. In nič Solid Snakea.

Ni časa za razmišljanje. Ali lahko prepričate svojega brata, da niste psihopatski morilec? Ali ste res prepričani, da niste?

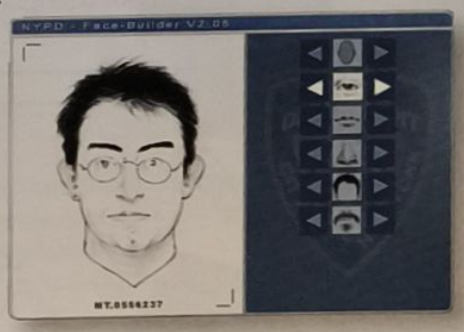
vztrajno jemljejo lesk novim domislicam. Prizor za prizorom igra vse odločneje nadeva ponavljajoči se obraz; akcijski deli se vse prepogosto pojavljajo v eni in isti obliki, in to samo zato, da igra še malo raztegne izkušnjo, na žalost pa vas pri tem na nič kaj prijazen način iztrga iz objema napete zgodbe. Daleč od tega, da bi dodalo še večjo globino skrivnosti, se boste pogosto znašli, kako še enkrat raziskujete isto stvar, ki ste jo že spoznali skozi nekoliko drugačno perspektivo Kanea. Vse skupaj bi lahko bilo še neznansko bolj zadovoljujoče, tako pa izkušnja vse prepogosto sestoji iz pregonov, za katere natanko veste, da vam v njih ne bo dovoljeno zmagati, številnih (lastnih) rdečih sledi ter rahlih sprememb, ki jih lahko povzročite v zgodbi, a poteka v končni fazi ne skrenejo na povsem nove tire, in, ah, seveda obilico občutka, da nastopate v avdiciji za kakšno novo plesno TV oddajo. Zasluga, da ti delčki vseeno ostanejo tako privlačni, kot so, gre v veliki meri spretno zapisani zgodbi in ustvarjenem vzdušju – kljub temu je velika škoda, da niso naredili več na nalogah teh likov in jim tako podali bolj pomembno vlogo v razkrivanju skrivnosti, kot le stanje ob strani in odkrivanje že poznanih dejstev.

Dodajte k temu še dejstvo, da zapleti v igri postajajo skozi čas vse bolj odbiti in tako nehote uničijo tisto popolno zatopljenost, zaradi česar boste spoznali, da pred vami vendarle ni nič drugega kot igra in da je svet še vedno tak, kot ga poznate. Tako ni nobeno presenečenje, da začetno, skorajda nenadkriljivo vzdušje, začne bledeti in se sesedati pod omejitvami zgodbe. Resnično, v mnogo stvareh je *Fahrenheit* igralna inačica serije *24* – genialna otvoritev, celotno nadaljevanje je popoprano s fantastičnimi predpripravljenimi situacijami, toda v rokavu nekako le nima dovolj adutov, da bi začetno magijo vzdrževala do konca.

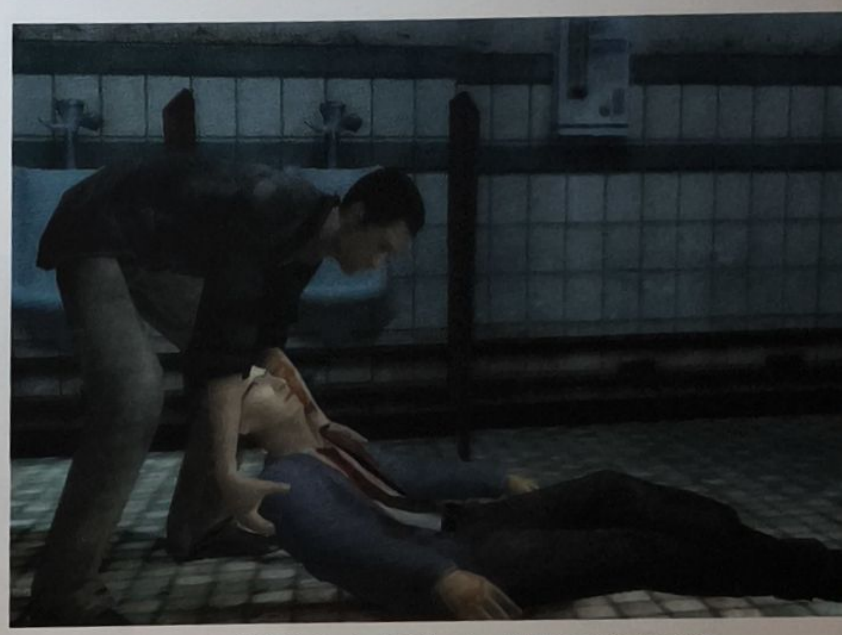
OSTANI KUL

Tako, negativna kritika je končana in čas je, da strnemo misli. Če postavimo občasne pretirane dele zgodbe, ki v osnovi vseeno vse do konca vleče kot vrag, ter nekakšne sodobne mini igre, ob katerih obstaja nevarnost, da dobite odprte zlome prstnih členkov (da sploh ne omenjamo prizora seksa, kjer morate premikati miško gor in dol, gor in dol – če potrebujete še kakšno nadaljnjo razlago, ste premladi, da bi to igrali) na stran, je tole pustolovščina, ki nas je pred računalnike pribila kot nobena igra zadnjih nekaj let.

Skozi celotni *Fahrenheit* boste lahko opravili na stotine malih izbir, ki sicer ne bodo nikoli drastično spremenile zapleta, a pri srcu vam bo postalo topleje, ko bo igra premeteno zapazila vaše poteze. Malenkosti, kot je plačilo ali neplačilo računa po umoru, pogovor s policistom ali ignoranca modrega angela, so spretno vključene v dialoge, zato se v vas lahko pritihotapi kar pretiran občutek vpliva na dogajanje – tudi ob večkratnem igranju vas v osnovi namreč vedno čaka enaka osrednja zgodba z neizogibnim koncem. Kljub temu je, milo rečeno, zanimivo opazovati kako drugi v primerjavi z vami rešujejo kritične situacije. Vsekakor vsakdo ubere malce drugačen pristop, zaradi česar znajo biti pogovori o izkušnji prav pestri – vsak bo zbrani družbi pripovedoval malce drugačno različico o (POZOR! Razkritje vsebine!) v (POZOR! Razkritje vsebine!) ali presenetljivem odkritju povezanim z (POZOR! Razkritje vsebine!). Ah, in seveda o tistem delu o Carli s/brez hlač.



Neuporabni smo pri fotorobotih. Dve uri dela, pa še nimamo nič uporabnega.



Umor je svinjarija, a manj dela ko boste vložili vanj, več dokazov boste pustili za sabo, zato si splača umazati roke.

Pri *Fahrenheit* je tako pri igranju kot opisovanju zelo nadležno dejstvo, da ji uspe v enaki meri očarati in razočarati. Prenavljanja zvrsti pustolovščin se loti tako resno in korenito, da ji včasih zdrsne, in občutek neizpolnitve neverjetnega potenciala je morda izmed vsega naštetega najbolj živce parajoče dejstvo. Ne zmenite se za oceno, ki ni najvišja v zgodovini *PCF*: če doslej niste prisegali na pustolovske igre ali ste si srčno želeli bolj kompleksne, napete in v igro vključene zgodbe, potem tole morate igrati. Četudi tehnično ni najboljša pustolovščina vseh časov (tudi na tem področju ima kar nekaj adutov: dobro glasovno igranje, odlična glasbena podlaga, mimika obrazov, animacije gibanja, celostno temačen stil, umetniški vtis tudi po zaslugi več sočasnih okvirjev z dogajanjem...), ji uspe zanetiti ogenj v zvrsti kot ni uspelo nobeni igri, kar smo jih videli v zadnjih petih letih. **PCF**

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

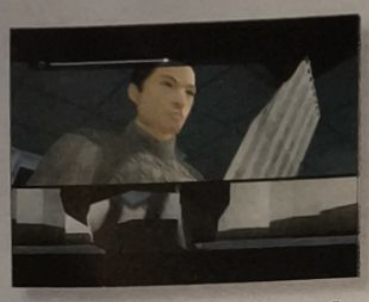
Opt 1,6GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

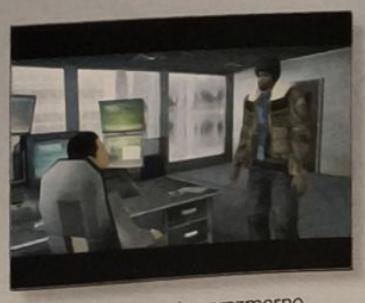
85% **PCF pravi...** "Genij z napako – a tako zasvoji, da grehov, dokler izkušnja traja, sploh ne boste opazili."

Hitri preobrati

Ste že kdaj imeli enega izmed tistih dni, ko se niste počutili kot vi?



1 Za Lucasa Kanea je samo še en dan v službi – dokler ga vizija prihodnosti ne opozori, da prihaja k njemu na obisk policist. Za tem sledi naravnost panično pospravljanje mize, da bi skril kakršnekoli obremenilne dokaze – opravilo je končano, ko se pred vrati zaslišijo tihi, počasni koraki detektiva Tylerja Milesa.



2 Pogovor je sorazmerno prijateljski, čeravno je čutiti napetost: Tyler ves čas vonja podgano in čuti, da je Lucas na robu živčnega zloma. Na srečo slednjega se telepatske moči izkažejo za uporabne in mu omogočajo, da je ves čas korak pred nevarnimi vprašanji, tako da se ne ujame v laž.

3 Lucas se izmaže z neposkodovano kožo in odide na stranišče, da bi se pomiril. Sedaj igrate Tylerja in iščete vse tiste obremenilne dokaze, ki ste jih tako vneto skrivali na začetku scene. Zanka tu pa je, da ne veste, kam natanko so bili skriti.

Težko oboroženi T-72 v polnem teku. Vseeno si ne bo prislužil kazni za prehitro vožnjo.

VZHODNOBLOKOVSKA ŽURKA

T72
Balkans on Fire

Čakaj malo, kako se že reče tisti drugi igri? *Battlefield 2*?

Založnik Battlefront.com **Na spletu** www.battlefront.com

Bili smo še smrkavi mulci, ko so prve simulacije tankov pričele svoj bojni pohod na igralska prizorišča, in mnogo njih je bilo spodobnih svinec pljuvajočih izdelkov *Balkans on Fire* lahko mirne duše prištejemo k njim, četudi ne sodi ravno v sam vrh žanra. Je pa zato dovolj intuitivna, da ne bo nažirala jeter najbolj neučakanim, in precizno zapletena z mnoštvom ukazov s tipkovnice, da bo znal nasankati tudi kateri izmed prekaljenih tankovskih komandantov, katerega stene krasijo podobe T-34 in ki znajo orgazmirati ob zvoku padca praznega tulca tankovske granate na že tako ali tako večkrat preklani topničarjev noht na desnem nožnem palcu.

Lagali bi, če bi trdili, da nam pohajkovanje po srbskih ravnicah ni bilo všeč, tu pa tam pa smo ustrelili tudi v kakšno nič hudega slutečo kmetijo, kar zna predstavljati svojevrstno težavo. Tepsti nekdanjo bratsko republiko ni ravno opravilo, ki ga priporočamo našim rodovom. Ne tako davni balkanski konflikti so pač nekaj, kar vsaj nam starejšim še vedno tiči vtisnjeno v spomin. Zato ne bomo preveč lagali, če rečemo, da je bila izkušnja nekako neudobna, podobna oblačenju puloverja z nogami skozi rokave.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Battlefield 2**
EA
>> **Call of Duty: United Offensive**
Activision
>> **Panzer Elite: Special Edition**
JoWood Productions

No, to se zgodi, če testiraš 41 ton bivšega sovjetskega vojnega arzenala na travi.

ČRNA JE PRAVA

Nazaj k igri. Tu bo vaš največji zaveznik tema in ne rakija. In kmalu boste doživeli vse tiste prednosti boja na daljavo, kjer še posebej blestita modela T-32 in T-72. Jasno, užitek je gledati, kako se tarča, ki čepi nekaj kilometrov daleč, ob zadetku spremeni v veliko ognjeno kroglo. Paziti se bo treba tudi zased, čez čas pa igra postane tako zagovedna, da vam ne bo uspelo prepotovati niti 200 metrov, ne da bi vas v zameno za to poskusil pohoditi kak sovragov tank, skrito topniško gnezdo ali našpičena pehota. Umetna inteligenca je vztrajna, a žal tale balkaniada ne zaživi kot na primer *Battlefield 2*, kljub velikim prostranim okoljem. Če znate to spregledati, pa se le pustite odpihniti. **PCF**

Min 2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 3GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Klanje in kooperacija na LAN-u

75% **PCF pravi...** "Spodobno opletanje s tankovskimi kupolami, ki mu na žalost manjka raznolikosti *Battlefielda*."

"Gre za eno izmed najbolj nezanimivih barvnih palet, kar jih je bilo kdaj uporabljenih"

Obvezno navesite nase rdeča očala. Zakaj? Ne vemo.

To so naši fotogenični prijatelji. Serbus!

Čisto običajni možje s puškami. Slabi.

PRVOOSEBNA

Chrome SpecForce

Vsemu temu kromu preprosto manjka nekaj polirne paste, da bi lahko zasijal

Založnik Deep Silver **Razvijalec** Techland **Na spletu** www.deepsilver.net

Modra je barva, ki jo najdemo znotraj generične energije. Niste vedeli?

To nadaljevanje lanskoletne podpovprečne strelske igre je vesoljska gverilska igra, ki ji manjka nekaj vesoljskih gverilcev. Pravzaprav ji manjka cela množica kolesja, ki bi poskrbelo za to, da bi lahko zadevica gladko stekla. Nenehni poskusi igre, da bi igralca držala proč od nadzorne plošče in gumba Dodaj/odstrani programe, gredo tako daleč, da sami sebi odgriznejo okončine, še preden se zabava sploh začne. No, zabava se ne prične, ampak zgornjo opazko dragi bralci štejte zgolj kot opomin opombam neopravljenih opravil, ki vas čakajo naslednje dni. In nažiganje kromiranih specialcev nedvomno ni med njimi, pri Kromu ali kateremkoli Bogu, poimenovanem po kovinah v takšnem ali drugačnem agregatnem stanju. V teoriji igra združuje vse od upočasnjenih posnetkov gibanja in luknjanja nasprotnikov, nevidnih preoblek, težkometalnega boja, pa tja do velikih prostranstev neznanih planetov, ostrostrelstva, vozil in nekaj vnaprej pripravljene akcije, ki jo uprizarja nekaj nevodljivih likov v igri.

Žal naziv igre *Chrome* nedvomno mora izhajati iz angleške besedne zveze "monochrome", kar pomeni, da gre za dobesedno eno izmed najbolj nezanimivih barvnih palet, kar jih je bilo kdaj uporabljenih v igrah, kljub vsem tistim biserom iz časov "štiri osem šestic" Črno, belo, sivo? No ja, barve so tako sprane, da bi dejansko bilo bolje, če bi bilo vse prelito z grafitom in lepljivo smolo ter prežgano s poštenim metalcem plamenov. Ne, ni videti realistično, predstavitev celotne zadeve se preprosto spotakne sama ob svoje, s klišeji naphane predstave o tem, kako bi bilo, če bi bilo, ko bo. Dovolj moteče in nejasno?

Predstavljajte si, da *Unreal 2* brez krvi sreča *Halovega* manjšega brata, seveda brez posebnih učinkov, ki bi jih pri takšnem hibridu pričakovali. Nekakšna tekma B pionirčkov lokalne "fuzbalske" ekipe, ki jo je pravkar za trening konkretno nažgala užaljena eskadra Cimeta, Zaha, Katanca in Oblaka skupaj, glasno vriskajoč: "Hopa cupa, hopa cupa..." Že prav.

MIKI "TRDONJA" MIŠKA

Jasno, akrobacija boja je vnaprej pripravljena kot kruh brez paštete in točno, vozila (skupaj z zadovoljivo prikazanimi robotskimi suhimi južinami) so tako štrlogato zaostala, da nekatera eksplodirajo že ob najmanjših poškodbah. Kljub temu pa znata biti infiltracija v sovragovo bazo sredi neznanega planeta in sodelovanje s pajdaši iz posebnih enot dovolj zadovoljiva, da se nam splača napisati še nekaj vrstic tega opisa. Igri v dobro štejemo tudi nekaj dobrih scen s švigan jem s posebnim dirkalnikom. Če drugega ne, vas bo to držalo nekaj časa na prstih, saj nikoli ne boste vedeli, kaj se lahko pojavi pred vašim, zaradi vsega drugega sicer apatičnim, obličjem.

Lahko povzamemo? *SpecForce* ima prav glede ene stvari: v igrah primanjkuje idej. Zadeva je slednjih prepolna, čeprav z nekaterimi izmed njih ne operira prav dobro. Hej, ima pa zato rdečo nit zgodbe, ki ni ravno vzor visoke literature, vam bo pa držala nivo krvnega tlaka ravno prav visoko, da boste znali ceniti tistih nekaj nepredvidljivih situacij. Tistim z nizkimi pričakovanji pa še nasvet: ne čakajte, za božjo voljo, pograbite stvar! **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Halo**
Microsoft
>> **Unreal 2**
Atari
>> **Pariah**
Atari

Bruuum! Tup! Oh

Kraja vozil je anti-vrhunec

No ja, eden izmed trenutkov zmagoslavja v igri *Chrome* se zgodi, ko vam sredi boja zmanjka streliva, vi pa ste ujeti nekje bogu za hrbtom in s sovragi pred nosom. Takrat vidite, da se lahko usedete in oddrvite domala z vsakim vozilom, ki ga uzrete. Bodo to robustni roboti ED-209 iz skladišča? Jasno, hudiča! A glej no, glej, te bedarije znajo eksplodirati, ko se jih v boju dotakne še tako nesposoben nasprotnikov izstrelek. Preprosto: da.

Min 1,5 GHz procesor, 256 MB RAM, 32MB 3D grafična kartica

Opt 2 GHz procesor, 512 MB RAM, 128 MB 3D grafična kartica

Večigralstvo LAN, internet, 16 igralcev

65% **PCF pravi...** "Prelito s kromom le poskrbite za to, da nabijete barve na monitorjih do konca."

BOLJ JE MOKRO, BOLJE JE

Rollercoaster Tycoon 3 Soaked!

Kot *Theme Park* z veliko klora...

Založnik Atari **Razvijalec** www.rollercoastertycoon3.com **Na spletu** www.rollercoastertycoon3.com

Zabaviščni parki ponujajo svojevrstne sadistične užitke, kar še posebej velja za vožnje na vodi. Splavi, ladje in avtomobili so narejeni tako, da puščajo – zmeraj so izdelani tako, da se po vašem hrbtu zlivajo hektolitri vode, pri čemer ostane tisti zoprni turist s kamero popolnoma suh. Zlobni razpršilci vode in improvizirani slapovi se vas lotijo takrat, ko to najmanj pričakujete – enako velja tudi za piratske ladje, ki obrnejo vse potnike na glavo in jih zalijejo s curki, ki delno spominjajo na tistega pri bideju in delno na tistega pri klistiranju. Brez heca: najbolje jo boste odnesli, če se takim vožnjam izognete in si, medtem ko bodo vaši prijatelji in družinski člani preživeli dan neusmiljenega čofotanja po zabaviščnem parku, privoščite nekaj sendvičev.

OGLEJTE SI ŠE...
>> **Rollercoaster Tycoon 3**
Atari
>> **Theme Park**
Electronic Arts
>> **Mall Tycoon**
Take-Two

Mala Mojca ne ve, da na koncu ni nobenega bazena. Samo zid iz opeke.

HUDIČEV SLAP

Soaked! ne ponuja hot-dogov ali slastnih slanih krompirčkov, ki gredo zraven. Kaj pa pa razburljivi sadizem? Pa še kako. Že tako izvrstni sistem zasnove vožnje v *Rollercoaster Tycoon* je tokrat razširjen tudi s celo paleto novih voženj, vključno z vodnimi tobogani in bazeni, skupaj s kompletom novih vodnih misij, v katerih boste lahko iz globin na površje potegnili Atlantido in nanjo postavili tobogan. Gradnja vodnih voženj pa je lahko nekoliko zapletena, še zlasti če uporabljate vnaprej ponujene modele. Da bi našli vhod, boste morali pogosto poškiliti, prav tako pa se boste morali lotiti nujnega preurejanja pokrajine, da bi vaše žrtve lahko našle vhodna vrata – in če niste našli prebrisanega načina, s katerim bi prisilili vodo, da teče po hribu navzgor, ne boste imeli toliko fleksibilnega nadzora kot pri mehanskih toboganih. Kljub temu pa take malenkosti le še povečujejo izziv.

> **"*Soaked!* je nedvomno igra, ki ponuja še več istega na nekoliko lepši način"**

Soaked! je nedvomno igra, ki ponuja še več istega na nekoliko lepši način. Res je, da gre le za razširitveni dodatek, kljub temu pa je najboljša igra na temo zabaviščnih parkov daleč naokoli. **PCF**

Pri gradnji toboganov boste dodobra spoznali pomen gravitacije.

Min 2GHz, 512MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 3D kartica s podporo senčniku pikslov
Večigralstvo Ne

80% **PCF pravi...** "Tako vznemirljiva kot kozarec vode, a globlja za celo kopalno kad."

JE TU KAKŠEN ZDRAVNIK?

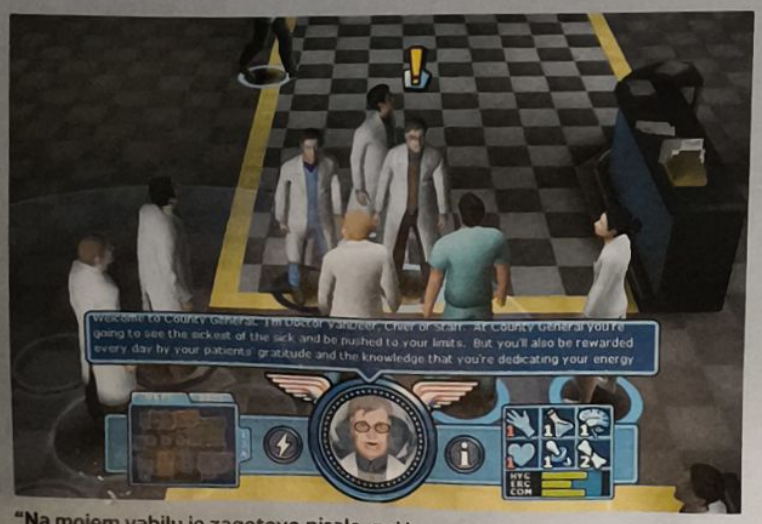
ER

Kaj? Nobenega Georgea Clooneya ali Gorana Višnjića? Sestra!

Založnik Mindscape **Razvijalec** Legacy **Na spletu** www.ergame.co.uk

Po več kot desetih letih predvajanja serija *ER* še zmeraj dosega impresivno gledanost, za kar se lahko zahvali predvsem zgodbam o zdravnikih, ki se mečkajo med izmenjevanjem dramatičnih operacij. V resnici je bilo le vprašanje časa, kdaj se bo na tržišču pojavila igra o najbolj priljubljeni ameriški zdravniški drami, še zlasti po silovitem uspehu licenc *CSI*.

OGLEJTE SI ŠE...
>> **The Sims 2**
Electronic Arts
>> **Theme Hospital**
Bullfrog
>> **Singles 2: Triple Trouble**
Deep Silver



"Na mojem vabilu je zagotovo pisalo, naj bom oblečen v zeleno."

V *ER* se boste preizkusili v vlogi stažista v splošni bolnišnici v Chicagu, vaša naloga pa bo, da se prebijete skozi številne izmene, ne da bi pri tem pobili preveč pacientov. Večino časa boste preživeli s klikanjem po bolnikih, da bi postavili diagnozo, klikanjem po postiljah, kamor jih boste namestili, in nato z vnovičnim klikanjem, s katerim jih boste zdravili. Vznemirljivo – če igro igrate na notesniku, medtem ko visite z roba nebotičnika.

KLINIČNO MRTVA

Za izboljšanje statistik se lahko pogovarjate z vašimi stanovskimi kolegi, kar pa je tako dolgočasno, da se vam bo bolje pisalo, če se boste zanesli le na lastne medicinske sposobnosti. Med vsako izmeno morate prav tako izpolniti določene cilje, zaradi katerih pa igra na žalost ni nič bolj razgibana. Pravzaprav boste imeli občutek, da izmene, ki so dolge le nekaj več kot eno uro, trajajo celih 24 ur, tako kot v času igre.

Če pri oceni *ER* ne bi omenili *The Sims*, bi bilo, kot če pri pogovoru o Real Madridu ne bi omenili Beckhama. *ER* je videti kot *The Sims*. Dejstvo, da morate svojega zdravnika hraniti in kopati, pa prav tako prinaša občutke že videnega. Vendar pa *ER* ni tako intuitivna kot EA-jeva uspešnica, v primerjavi z njo pa zbledi tudi vse drugo.

Če niste ravno zagledani v eno izmed igralk v *ER*, vam priporočamo, da se igri povsem izognete. Tale klon *The Sims* je klinično mrtev. **PCF**

"Pižamo imate že kar oblečeno – izvrstna moč predvidevanja."

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

55% **PCF pravi...** "Hitro postane tako dolgočasna kot triurno sedenje v čakalnici pri zdravniku. Z zago v glavi."

DUNGEON SIEGE II

Legendarni FRP se vrača!

KMALU V PRODAJI V VSEH BOLJE ZALOŽENIH TRGOVINAH

GAS POWERED GAMES®

UBISOFT

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

Microsoft game studios

©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. ©2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon Siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. ©2005. ATI Technologies Inc. ATI and the ATI logo are registered trademarks and/or trademarks of ATI Technologies Inc. Software platform logo TM and © IEMA 2003. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved.

Še malo pa gremo na Woohoo v avto.

Vem, videti je kot kripa, ampak v resnici... no, velika kripa.

CELONOČNI ŽUR S SIMČKI

The Sims 2 Nightlife

"Ena zgoraj, druga spodaj in jaz vmes, tako je, ko se gremo mi zares," sanjari Tomaž Bartolj

Založnik EA **Razvijalec** Maxis **Na spletu** http://thesims2.ea.com

Izvirni *The Sims* so imeli *Hot Date*. *The Sims 2* imajo *Nightlife*. In očitno se ponavlja tudi trend postopnega bledenja dodatkov – daleč od tega, da bi bil *Nightlife* slaba razširitev, a če ga primerjamo z *University* (PCF 38, 80%), precej teže upravičijo svojo ceno, ki se vrti okoli 7.000 SIT.

Medtem, ko je *University* uvedel novo življenjsko obdobje, poklice, sistem vpliva (če nimate *University*, vam ga bo dodal *Nightlife*) in življenje v skupnih domovih, *Nightlife* ne skuša iti na nova pota, temveč se vozi po starih tirih. Njegov največji dosežek je nedvomno, da se boste občutno več posvečali odnosom – z družinskimi člani, prijatelji, simpatijami. In to boste najlaže storili v novem predelu, poimenovanem Downtown, kjer so Maxis zgledno opravili svoje delo in kljub ogromnemu številu lokalov, parkov, restavracij, igralnic ter zabavišč dosegli zavidljivo raznolikost, tako da boste iz čiste radovednosti hoteli zaviti v sleherno luknjo. Pri tem je najlepše, da tokrat ne gre zgolj za tematsko urejene zgradbe, temveč za delujoče "družabne kraje". Če zavijete v restavracijo, vas bo natakar posedel, vam prinesel hrano, medtem se bo po prostoru razlegala romantična glasba, spet v disku bodo za mešalnimi mizami pridno delali DJ-ji in na plesišču se bo po ritmih rocka zvirala mladina.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **The Sims 2: University**
EA
>> **Singles 2 Triple Trouble**
Deep Silver
>> **Nasprotni spol**
Vsepovsod okoli vas

Tvorite lahko družbene skupine, kamor uvrstite ljudi z enakimi interesi. Celotno skupino lahko na zmenek povabite z enim samim telefonskim klicem.

Čeprav se lahko v zabavni del mesta po nekaj sprostitve podate tudi s celotno družino, so tisti glavni element *Nightlife* zmenki. Če slučajno sami nimate ugledane posebne osebe za svojega Simčka, lahko po novem pokličete "jasnovidno" ciganko, ki vam bo uredila zmenek na slepo, kvaliteta katerega je neposredno povezana z vašim denarnim prispevkom. Prav tako lahko pri njej kupujete napitke za večjo privlačnost ali spreminjanje lastnosti, ki Simčka pri partnerju privlačijo oziroma odbijajo. Ta novost k izkušnji ne doda prav veliko – največ kar lahko storite, je, da pospešite preskok iskrice, s tem da svojemu Simčku še posebno priljubite plavolaske, očala, uporabo parfuma – pač odvisno od tega, kakšna je oseba, ki bi jo radi zvabili v ljubezensko gnezdece. Precej bolj smiselno bi bilo, če bi hkrati poznali tudi preference osebe, ki jo osvajate, a te vam ta zaupa šele takrat, ko se tako z njo dobro razumete, da informacije sploh ne potrebujete več.

PRIPRAVLJENI, POZOR...

Zanka pri zmenkih sta čas in merilnik razpoloženja. Začnete z nekaj minutkami časa in srednje polnim merilnikom, ki povsem na vrhu nosi napis "sanjski zmenek", od tu naprej pa se morate čim bolje znajti in ugotoviti, kaj ljubezni vašega življenja ugaja. Če boste sledili dovolj jasnim namigom oziroma željam z njenega/njegovega seznama – če boste recimo romantično zaplesali, se poljubljali, naročili skupno večerjo – se bo merilnik polnil, če boste vse skupaj zavozili in skušali na silo priti do "zadnje baze", pa se bo praznil. Končno razpoloženje je zelo pomembno, saj se vam ponuja možnost za nagrado (zadovoljen partner vam utegne pred vrati pustiti celo kakšen fliper) kot tudi širitev dobrega glasu. Opravite dobro in kmalu se bo trlo ljudi, ki se bodo želeli z vami zabavati v mestu – tudi ob skupinskih izhodih se pojavi podoben merilnik zadovoljstva, zatorej poskrbite, da se bodo povabljenci med sabo razumeli. *Nightlife* s tem močno poglobi socialni vidik igre in olajša pridobivanje partnerjev in seveda tudi kolegov, ki jih potrebujete za plezanje po karierni lestvici, hkrati pa gre za izkušnjo, kjer morate biti kot igralec najbolj aktivni.

Izmed 125 novih predmetov, kolikor jih ponuja *Nightlife*, velja posebno izpostaviti le enega – avtomobil. Simčki si končno lahko postavijo garažo in vanj za precej zasoljeno ceno parkirajo enega izmed petih konjičkov. To pomeni, da vam ob izhodu ni več potrebno čakati na taksi in ga klicati za vožnjo domov; avto služi celo za zabavo, kot pribežališče strastnih ljubimcev in kakopak prevoz v šolo/službo.

Kar zadeva predstavitev, *Nightlife* dostavi precej novih prijetnih ritmov (evergreeni, tehno...), še razširi odlične animacije z dovršenim občutkom za humor ter razširi pogled na vašem posestvu, da končno vidite tudi sosede, čeprav se peš tja še vedno ne morete odpraviti.

Pomanjkanje resnično novih plati so razvijalci torej mojstrsko rešili z dodelanostjo ter posrečeno tematiko in kot kaže jim idej še ni zmanjkalo, saj že pripravljajo nov dodatek, ki se bo posvečal samostojnemu podjetništvu in službam. Dokler bodo dosegali vsaj raven *Nightlife*, se nad divjim tempom novih razširitev ne bomo pritoževali. **PCF**

Krvodajalska akcija

Vaša sestra danes: gospod Drakula.

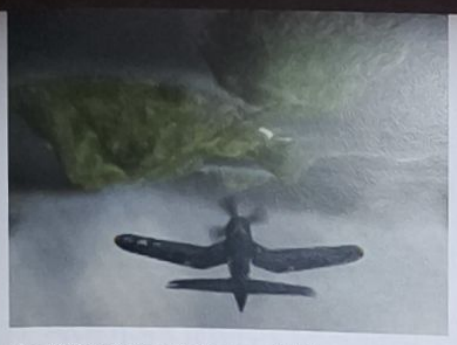
Simčkom paranormalno nikoli ni bilo neznano in po Marsovcih se nečloveški družbi tokrat pridružujejo še vampirji. Sicer zelo redki krvosesi se prikažejo le ponoči in so vedno znova zabavni in pravi žurerji, a če se jih poloti žeja, lahko v svoje vrste spravijo tudi vašega simčka. S tem se vam življenje obrne na glavo. Nič več šole, nič več dnevnih služb. Da bo revež varen pred soncem, mu boste morali kupiti krsto, a po svetli strani ga je precej lahko osrečevati, saj ni lačen ali žejen in je zato idealen za nepretrgano zabavo. In za povrh vsega se lahko spremeni v pravega letečega netopirja.

Min 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica, *The Sims 2*

Opt 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne bo šlo

79% **PCF pravi...** "Odlično razširi socialni vidik izvirnika, a bi za svojo ceno lahko storil še kaj več."



Na višjih težavnostnih stopnjah boste veliko časa preživeli obrnjeni na glavo...

Vaši soborci vam bodo poslušno sledili kot ranjeni psi.

Pogled iz kabine prikaže drugorazredno grafiko v njeni skaljeni slavi.

JADRANJE Z LETALI

Heroes of the Pacific

Betty spodaj levo in Zero za vašim repom!

Založnik Codemasters **Razvijalec** IRGurus **Na spletu** www.heroesofthepacific.com

Letenje v formacijah bo v srce sovražnika zagotovo zasejalo strah.

Tako kot imajo strelske igre Dan D, imajo simulacije letenja Pearl Harbour. Ta izjava ponazarja celotno razliko med etiko obeh žanrov; v prvem primeru je šlo za Pirovo zmago, v drugem pa za ekstremno izgubo, ki je kljubovalno Ameriko tako sprovocirala, da se je končno zares pridružila vojni in svoje dejavnosti razširila daleč preko meja skrivnega financiranja zaveznikov. Vse to je razvidno v skrbno preučeni resnosti simulacij letenja v primerjavi s prvoosebnimi strelskimi igrami; ene so zabavne, druge pa funkcionalne, ene histerične in druge historične.

Ta fino dodelana razlika pa ne velja za igro *Heroes of the Pacific*, katere edini namen je, da razstrelite različne cilje na majhne delčke. Če želite izdelati celotno pilotsko kabino H8K Emily na vašem skednju, se igranja lahko sicer lotite tudi bolj resno, vendar *Heroes of the Pacific* v svojem bistvu preprosto ni igra take vrste. Kljub temu pa vključuje arkadni in profesionalni način, tako da se lahko pretvarjate, da gre za pravo simulacijo letenja, če si tega že tako grozno želite. Povedano preprosto je *Heroes of the Pacific* arkadna igra z letalskimi spopadi in elementi simulacije.

BISERI MED SVINJAMI

Igro pričnete kot pilot, katerega prva misija je obramba Pearl Harbourja pred japonskimi zračnimi silami (namig: tukaj zmaga ne bo vaša), nakar boste odleteli do otoka Wake, kasneje pa se pridružili odločilni bitki pri Midwayu. Izzivi, s katerimi se boste pri tem srečevali, pa segajo od preprostih borb v zraku do zračnih napadov in bombardiranja ladij, podmornic in kopenskih tarč. Med potekom igre se cilji misij pogosto prilagajajo situaciji: če bo na začetku vaš cilj torpedirati ladjo, se boste lahko znašli sredi spopada z letali Zero in Betty ali pa organizirali napade na prihajajoče bombnike. Tako boste le izjemoma imeli priložnost, da se posvetite eni sami nalogi; občasno boste sicer obveščeni o tem, katera misija je prednostna, najbolj pogosto pa bodo take odločitve prepuščene vaši lastni presoji. Med enoigralsko kampanjo se boste pogosto soočali tudi z drugimi težkimi odločitvami, kot je na primer način, na katerega boste opravili z nesposobnim nadrejenim častnikom. Vašo kariero boste začeli z enim samim letalom, P-40C Warhawk, pri napredovanju skozi igro pa boste lahko odklenili dodatna letala. Poleg dodatnih letal boste z izpolnjevanjem določenih ciljev in nalog nagrajeni s točkami nadgradnje, ki jih lahko vložite v izboljšanje hitrosti, oklepa in strelne moči vašega letala.

Heroes of the Pacific se od drugih sestrskih iger loči pravzaprav po obsegu bitk; zasnovana je namreč za spopade resnično epskih razsežnosti. V nekaterih misijah boste lahko ukazovali tudi svojim pilotskim soborcem in v bitki imeli pod svojim poveljstvom celo skupino. Pilotom drugih letal delite ukaze dokaj enostavno, vaši soborci pa bodo pogosto pomenili tudi razliko med zmago ali porazom pri napadu posameznega sovražnega letala, čeprav večino časa skorajda ne boste opazili, da so z vami. Ko bo vaš zaslon v trenutku posejan s 150 letali in se boste znašli v hudi kaši, boste še kako cenili njihovo pomoč. Vaši soborci so namreč precej učinkoviti, ne glede na to, ali jim pustite proste roke pri izbiri tarč ali pa jim ukažete napad na točno določena področja.

Heroes of the Pacific pa na področju grafike dobesedno strmoglavi v plamenih. Pearl Harbour je renderiran v lazanjo, še huje pa je to, da se grafične možnosti, ki jih podpira, zdijo nekoliko naključne; sami ne poznamo veliko monitorjev, ki bi podpirali frekvenco osveževanja 200Hz ali gigantsko ločljivost 1.920 x 1.440, ki pa se zdita edini možnosti, pri katerih je igro sploh smiselno igrati. Poleg enoigralske kampanje so pomemben del igre tudi večigralske bitke; na razpolago sta tako kooperativni kot tekmovalni način. Od drugih večigralskih letalskih iger pa se razlikuje po tem, da lahko v bitko s seboj popeljete tudi računalniško vodene soborce in se spopadete z drugimi igralci, ki prav tako poveljujejo svojim dodatnim silam. To bo veselo.

Če iščete natančno utelešenje bojevanja v zraku in morju, ki ponuja številne podrobnosti, boste morali iskati drugod; če pa uživate v dobro izdelanih klasičnih arkadnih zračnih spopadih, v katerih je vsaka bitka neverjetno napeta do konca, je *Heroes of the Pacific* kot nalašč za vas. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Secret Weapons over Normandy**
LucasArts
>> **Flight Simulator 2004**
Microsoft
>> **Pacific Fighters**
Ubisoft

Krilca dol

Najboljši način za let, svobodno kot ptica...

Letalske simulacije so zmeraj imele težave z nadzorom; če želite spraviti vaše letalo s tal, boste morali pritisniti na dobesedno vsako tipko na tipkovnici. *Heroes of the Pacific* se bolje izkaže z igralnim ploščkom – manj verjetno je, da se boste s sedežem izstrelili iz letala, če imate na razpolago le 10 gumbov.

Min 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Letalski spopadi za 8 igralcev

81% **PCF pravi...** "Dinamična letalska simulacija, katere ugled zmanjšuje majava grafična podoba"

GRE PO POTI FILMA

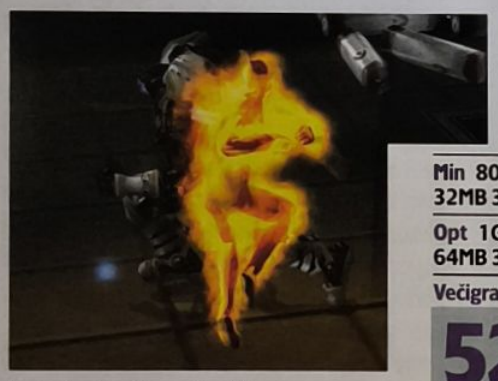
Fantastic 4

vs. Smrtonosni Dolgčas

Založnik Activision **Na spletu** www.f4thegame.com

Se opravičujemo, poskusite zdržati do konca opisa, ne bo lepo. Težko bi namreč iznašli kak nov način, na katerega bi ta tretjeosebna akcijska igra s superjunaki v glavni vlogi lahko bila še bolj zoprna ali zanič. Kot prvo, gre za zelo očitno predelavo s konzol – pravzaprav je čudno, da igra ne zahteva, da jo vtaknete v PS2, preden se zažene. Nadzorni sistem je tako čudaški in smešno razdeljen med miško in tipkovnico, da se z njim ne bi zmogel boriti niti Mr. Fantastic s svojimi raztegljivimi prsti. Skrajno nazadnjaško.

Naslednja motnja so slabe vmesne igre, ki ves čas prekinjajo glavno dogajanje in tako iztirijo še tisto malenkost spodobne akcije, ki se tu in tam pojavi. Te vmesne igre brez izjeme od vas zahtevajo, da se z enim od junakom sprehodite do označene točke in tam nabijate po čudno izbrani tipki, dokler vas ne razveseli animirana sekvenca. Nikakor ne smemo pozabiti na zvrhan koš hroščev, ki vas bodo gnali v brezizhodne položaje. Zadnje žeblje v krsto igri zabijejo: obupna grafika, slab zvok in popolnoma zanič igralci iz filma.



Dolgolasci ne bi smeli kaditi.

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

52% **PCF pravi...** "Zoprna igra, ki jo bo prodajal samo naslov."

SPOMINI NA STARE ČASE

Astrogeddon

Celo ime so ukradli, prekleto!

Založnik ORT **Na spletu** www.astrogeddon.com

Veliko si upajo avtorji te igre. Iz formalina so si drznili potegniti idejo, ki ni bila posebej sveža niti za časa neandertalcev. Na hitro smo poškilili na jamske slikarije tistega obdobja in od tam razbrali, da se je igri v tistih časih reklo *Asteroids*.

Temu izdelku ne moremo reči drugače kot predelava klasike z igralnih avtomatov iz osemdesetih let, kjer ste se z majhno vesoljsko ladjo vrteli po zaslonu in razstreljevali asteroide ter pobirali priboljške in podobno vesoljsko nesnago. Fantastičen občutek navora in inercije je brez hujših posledic preživel proces oživljanja in z radostjo v srcu lahko poročamo, da igra ni nič manj zabavna, če jo igrate na 19-palčnem zaslonu LCD in ne na nerodnem ekranu igralnega avtomata iz leta 1983. Seveda je tudi grafika doživela korenite spremembe glede na tiste čase, vendar smo vseeno imeli občutek, da bi brez težav tekla na Gregorjevem telefonu. Precej zabavno divjanje, vendar nismo prepričani, da je vredno zahtevane cene.

Leto 1983! S senčniki pikslov!

Min 800MHz, 128MB RAM, 8MB 3D kartica

Opt 1,2GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

68% **PCF pravi...** "Dobra stvar za zganjanje nostalgije, to pa je tudi vse."

Mimogrede IZŠLE SO TUDI TE IGRE

DROD

Založnik Caravel

Na spletu www.caravelgames.com

V tej igri ste petnajst pikslov velika packa z mečem. Sprehajate se po celi vrsti temnic, rešujete uganke in pošiljate na drugi svet sovražnike, ki so še najbolj podobni robidam. Čeprav smo veliki ljubitelji nalezljivih miselnih iger – in ta vsekakor sodi med njih – se, oh, kakšni čudaki, navdušujemo tudi nad stvarmi kot je lepa grafika, ki je kombinirana z dovolj realizma, da nas igra drži pred monitorjem. Po drugi strani pa se *DROD* prav trudi, da bi bil osnoven v vseh pogledih: če bi bil videz še malo bolj preprost, bi s prvega mesta zlahka snel igro *Pong*. Eh.

Min 250MHz, 64MB RAM, 8MB 3D kartica

Opt Povečevalno steklo

Večigralstvo LAN internet

24% **PCF pravi...** "Jamske slikarije praljudi imajo več podrobnosti."

Lux

Založnik SillySoft

Na spletu www.sillysoft.com

Ja, svetovna prevlada, igra, v kateri lahko uživa celotna družina. *Lux* odpravi vso tisto nesmiselno paradiranje vojske, ki ga dobite v seriji *Total War* in ga nadomesti s premiki dobrih starih barvnih kvadratkov. In prav hecnimi eksplozijami. Kljub našemu sarkazmu pa igra nudi nekaj zabave, če je zavzemanje slabo narisanih kontinentov vaša stvar. Vsaj umetna inteligenca se bo zgledno upirala, pa tudi različnih okolij v katerih se boste borili je kar nekaj, vključno z 2. svetovno vojno. Vsaj nekaj.

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1,4GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Večigralstvo LAN internet

40% **PCF pravi...** "Ni prava konkurenca igram *Risk*."

Glow Worm

Založnik Flashbang

Na spletu www.flashbangstudios.com

Namig vsem razvijalcem iger: *Tetris* je zakon. Ne morete ga premagati. Niti če ga postavite v otroško okolje, ki vključuje metulje in gosenice, ali če vključite nek prisiljen način igranja z zgodbo. Tukaj je zadnji poskus, ki potrjuje našo trditev. Pogumno se usmeri na mlajšo publiko, kljub dejstvu, da vam "mlajša publika" danes brez težav napolni mrežo v *FIFA 2005*, med polčasom pa pošlje še nekaj sporočil SMS preko mobilnega telefona. Tako izpade nekam smešno, da jim založniki skušajo podtikati takšne miselne igre. Razen, če so avtorji morda ciljali na novorojenčke...

Min 150MHz, 64MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 300MHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica, spletna povezava

Večigralstvo Ne

47% **PCF pravi...** "Samo pet let starim otrokom se bo zdela pogojno užitna."

Mojo Master

Založnik FTL

Na spletu www.mojomaster.com

Kot je dokazal neznanski uspeh serije *The Sims*, si očitno igralci iger na PC-ju ničesar ne želijo bolj kot kičastega "simulatorja medsebojnih odnosov". Je pa tale precej nizko na razvojni lestvici. Izberite lik in se z njim sprehodite po lokalih, klikajte na digitalne ženske, dokler ne najdete takšne, ki se bo navduševala nad vašim teksturiranim telesom, in se podajte v neke vrste predigro, polno hroščev in zatikajoče se grafike. Zadeva je polna klišejev in solidno zabavna, vendar vemo, da obstajajo igre, ki so vse to izpeljale precej bolje.

Min 1,2GHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica, spletna povezava

Opt Malo bo še odrasla

Večigralstvo Skupnost na spletu

55% **PCF pravi...** "Zabavna potrata časa, ampak nič več kot to."

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

PRAVICA JE PRAS*** V WOW

Te dni se neumorni igralci tipa "24/7" prav trudijo, da bi se igra priskutila občasnim bojevnikom

Kdor vsaj malo spremlja dogajanje v Azerothu, ve, da se po vseh tistih planjavah in temnicah podi kar nekaj vrst igralcev, a tokrat se ne bomo lotili nedeljskih igralcev, ki komajda utegnejo preživljati svoj lik zaradi pomanjkanja igralnega časa, ampak tistih psihotičnih primerkov, ki jih je *World of Warcraft* tako potegnil vase, da so izgubili stik z realnostjo. Žal ne gre le za mlajše, ki še imajo tisto prednost pred ostalimi, da po koncu šole lahko zalučajo torbo v kot in, dokler jih starši ne napodijo spat, pač "nažigajo kot blesavi". Ja, nekateri so dosegli najvišji nivo lika v pičlih desetih dneh. Zdaj že precej mesecev tavajo naokoli in čakajo, da se bodo začeli pretepati z najvišje uvrščenimi pošastmi v igri, te pa se skrivajo globoko v Molten Core (Staljeni sredici, da, da, da,...) in po tleh, ko padejo mrtvi, vedno potrosijo kopico vijoličnih predmetov, za katere so pač nekateri pripravljeni ubiti lastno mater, če bi si drznila za njih vreči kocko in poskusiti srečo. Posebej zato so si brihtne igralske glavice omislile poseben sistem točkovanja in licitiranja za predmete, ki pa je v zadnjih tednih postal predmet mnogih forumov, saj popolnoma diskriminira tiste igralce, ki zadevščine pač zaradi ostalih obveznosti iz resničnega življenja (saj še veste, kaj je to) ne morejo igrati po 8 ur na dan in se stegniti od kakšne nove oblike epilepsije.

ČUDNI PTIČI

Sistem deluje tako, da se posameznim igralcem skozi igranje najvišjih instanc v igri dodeljuje nekakšno število točk, glede na njihovo časovno prisotnost. Torej bo osebek A dobil za 6-urno igranje in vztrajanje do konca recimo 15 točk. Vse lepo in prav. V ta namen bo posamezen klan vodil evidenco prisotnosti igralcev v instancah in sešteval točke. Vse lepo in prav. Nedvomno si bodo nekateri igralci skozi čas zagotovili zadostno število točk, ki jih bodo lahko uporabili pri licitaciji za nek predmet X, ki je na primer iz rok padel umirajočemu šefu Ragnarosu. V bistvu pravila poštene igre zahtevajo od igralcev, da tisti liki, ki dejansko lahko ta predmet uporabijo, ne morejo licitirati, za kar poskrbi g. Šef pobiralec ("Master looter"). Ta namreč omogoči posameznim igralcem, da s tal sploh kaj poberejo. No, vsak sistem ima napake in največja napaka tega sistema je ta, da ne upošteva občasnih igralcev B, ki pa so prav tako kot vsi ostali žrtvovali pet ali šest ur svojega časa (in plačali za to) ter v zameno za to pričakujejo vsaj pravico do poštenega licitiranja za predmete ali vsaj metanje kocke. Kje se zatakne? Pri tem, da igralci, ki cele dneve preždijo pred zaslonom, v žepih nosijo izdatnejši kupček kreditnih točk kot tisti, ki pač nimajo časa, da bi posamezne instance preigravali cele dneve in noči. In oba igralca bosta želela dobiti predmet. Prvi bo imel slabih 100 točk, drugi pa recimo 500, ki jih je nabral v prejšnjih eskapadah po instancah. Povsem jasno je, kdo bo predmet dobil, še več, dobil bo tudi naslednjega in še tistega čez en teden ali dva, ko se bosta igralca spet srečala in želela imeti nek predmet. Sistem torej ščiti igralce, ki bi, namesto da bi občasno po molekulo kisika ali dve stopili vsaj na balkon, raje spili koktajl tekočega vodika in kisika. Že res, da v svojih beticah domnevajo, da si predmete zaslužijo bolj kot ostali, a resnica je lahko tudi drugačna. Razlogov je več, eden izmed njih pa je tudi ta, da se bodo prav ti igralci, ko bodo pobrali vse predmete, spomnili, da se jim pa tega ne ljubi več igrati in bo ekipo za napad instance še teže zbrati kot sedaj. Da ne omenimo tega, da so tudi v prejšnjih xxx naskokih šefov (takrat, ko občasnih igralcev tipa B ni bilo) imeli možnost dobiti želene predmete. Ah, ta smola. Mislimo, dragi fantje, da bo nekaterim kaj kmalu potrebno potegniti jasno mejo med resničnim in navideznim svetom, drugače se bodo popolnoma izgubili. Ko bo prvi tak igralec na Zmajskem mostu začel napadati bronastega zmaja in pri tem kričati, naj mu vendar vrže po tleh tisti vijolični epski meč, boste vedeli, o čem govorimo. Spletno igranje iger MMORPG = prijateljstvo + zabava in ne omejevanje obojega tistim, ki slednje v igri iščejo. A dokler bodo zabavo krojili tipi, ki jim oprema pomeni več kot zabava, se bo na internetu pojavljalo vedno več igralcev, ki bodo za bedne fičnike prodajali svoje uporabniške račune, in cehi, ki bi lahko končno pokazali, da Slovenčki nismo sprte narave, ne bi razpadali. A o klanskih peripetijah dajmo raje drugič.

DNEVNIK W.O.W.

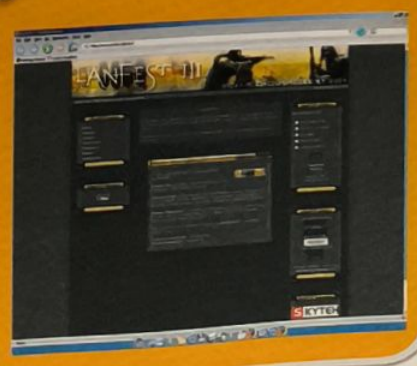
Prigode viteza Baboona in njegovega oprode Tamauga

21. september 2005:

"Zmešnjava vlada v Azerothu, o dnevnik, moj sopotnik skozi težke čase. A kaj bi ti razlagal, saj si le kup papirja, končal boš na katerem izmed 'štrbunkov', ko bodem sam poslednjič zagrebel v to prst, ki jo tlačimo orki že stoletja, iz nje pa ne zraste nič drugega kot bedne koreninice, čeprav imajo nekatere okus po mentolu... in še to le takrat, ko nanje kentavri opravijo svojo potrebo, ampak pustiva zdaj to... S tvojim papirjem si bo kak presveti paladin brisal kosmato rit in vmes brundal 'Kje so tiste stezice'... Naj se vrnem k stvarem, ki se tako hitro odvijajo, da je Tamau vmes pozabil na čas in obstal ujet v neki instanci bogu za hrbtom, Ragnarosu pred krepelom in s krtačo med nogami. Ostala sva brez klana, Tamau in jaz... kriv je seveda on, a kaj preveč tamati zaradi tega ne gre, do tega je preprosto moralo priti. Po poboju peklensko vročega pesjana je ta iz črevesja prdnil tri epske predmete. 'Podenpiršno' za lenobne riti magov, ki mislijo, da so kikle zadnji krik mode, v bistvu pa se jim vsi režimo in ščuvamo impovsko svojat, da jim jih sredi Orgrija privzdigujejo, nakar Azerothska javnost dol pada od smeha, ob pogledu na vse tiste majhne, bingljajoče... zadeve. Vrgel je 'Zlato perjanico' za šamane, ki mislijo, da se bo sonce nehalo vrteti okoli planeta, če enkrat zamudijo naskok na temnico. In še 'Košček temne čokolade' – zelo uporabna stvar za vse tiste, ki jih doleti napad driske vsakič, ko vidijo, da kak podli šef pusti za sabo kak uporaben predmet. Ta jih zapre. No, da skrajšam, Tamau se je ob pogledu na ta fantastični zaklad totalno povampiril in izmaknil presenečenim facam vse pred nosom. Na pisker si je poveznil perjanico, sedel je na krtačo, še prej pa razdelil košček čokolade na 40 enakih delov. Vsak udeleženec družbe je tako dobil svoj košček te prečudovite kombinacije okusov. Hej, če drugega ne, jih je zaprlo za toliko časa, da sva jo 'podurhala'. Si bodo že zapomnili sistem dkp..."

LANFEST #3

Ga ni bilo lansko leto, bo pa zato letos. Kje? V večnamenski dvorani v Bukovcih. Dvodnevna prireditev pa se bo pričela že v soboto zjutraj, 29. 10 tega leta Gospodovega, natančneje ob dvanajstih, trajala pa bo vse do šeste ure popoldne naslednjega dne. Organizatorji obljubljajo tono dogajanja, mimohod hostes za pohotne ter tekmovanja v treh igrah. Vsi, ki bi radi domov privlekli katero od bogatih nagrad, prijavite svojo "kompanijo" na dogodek in se preizkusite v igrah *Counter Strike 1.6* (5 proti 5), *Counter Strike Source* (5 proti 5) ali *Call of Duty* (5 proti 5).



Poglednazaj

PREBERITE VOJAŠKO POROČILO O KRALJU VSEH VOJAŠKIH SIMULACIJ

Kartoteka
Na juriš

Osebek Marek Spanel
Igra Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Razvijalec Bohemia Interactive

Pristanek helikopterja je dvignil veliko prahu. Dobesedno.

"Kako lep sončni zahod." "Spusti moje stegno."

Pred petimi leti, preden so pri Bohemia Interactive izdelali svojo klasično vojaško simulacijo in še pred prvim *PCFormatom*, smo klepetali z direktorjem Marekom Spanelom o njegovem življenju na Češkem in o privrženosti igram. Povedal nam je, kako je "prišvercal" svoj prvi računalnik iz Švice. In ko je pogruntal, da ni bilo nobene možnosti za shranjevanje ali nalaganje podatkov, je doma izdelal priklop na kasetofon. Kmalu za tem se je naučil programiranja in začela se je njegova pot do izdelka, ki ga je proslavil.

Programerji podjetja Bohemia so sami izkušeni mački. In v realistični vojaški igri, postavljeni v osemdeseta leta, se je to še kako videlo. "Vsekakor nas je navdihnilo življenje za železno zaveso med komunizmom," nam razloži Marek. "Kot otrok sem večkrat poslušal Američane na radiu in zares izkusil, kako je živeti na drugi strani. To je bil velik pečat: borba proti Rusom. Vsi, ki smo živeli v komunizmu, smo na te zadeve gledali bistveno drugače od zahodnjakov, ki niso razumeli ali pa jih vse niti ni zanimalo. V nas je zrasla ideja, da bi naredili protikomunistično igro."

A pot do tja je bila dolga in zelo zavita, segala pa je nazaj, v čase, ko ime Bohemia še ni obstajalo. Niso ubrali principa "od zamisli do igre v dveh letih", ki ga izbere veliko razvojnih skupin. Njihove korenine segajo nazaj do konzol v devetdesetih letih. "Bili smo veliki ljubitelji starih računalnikov, kakršen je bil Atari," se spominja Marek.

> **"Vedno smo verjeli v oblikovanje med samim preizkušanjem"**

"Pravzaprav smo se ukvarjali tudi z razvojem igre za konzolo Jaguar. Delali smo na velikanskih okoljih, sestavljenih iz velikih otokov. Zadeva je bila precej originalna, ampak ni nikoli izšla na omenjeni konzoli." Na koncu je igra našla pot do Atarijevega Falcona, ki je bil ponesrečena nadgradnja Atarija ST. "Igra je bila precej dobra, za nas pa je bila komercialni polom," se Marek spominja. Nosila je naslov *Gravon*, prodali pa so samo 400 kopij. To jih je postavilo v nezavidljiv položaj. "Nismo vedeli, kaj naj storimo. Za katero platformo naj razvijamo igre? Morda za PC? Sovražili smo PC-je!" Marek se zasmeje. "PC? Ne, to je platforma zla!" Na srečo je kmalu izšel standard DirectX, skupaj z navalom 3D kartic. PC se je čez noč iz grdega in nerodnega račka spremenil v lepega laboda. "Takoj smo spremenili vero," pravi Spanel.

Realizem je *Flashpointu* pridobil legije oboževalcev.

BREZ MEJA

"Odločili smo se razviti preprosto strelsko igro z naslovom *Rio Grande*," razlaga Marek. "Šlo je za 3D klon igre *River Raid*, uspešnice iz starih časov. Izdelali smo majhen demo, na katerem smo delali dva meseca... ko pa je bilo delo končano, smo uvideli, kako zelo dolgočasna igra pravzaprav je. Ni bila niti blizu tistega, kar smo želeli. Ni nam bil všeč razvoj majhnih iger. Želeli smo ustvariti velikansko igro z odprtim svetom brez meja."

Cesta do *Flashpoint* začenja postajati vse jasnejša, ampak zaenkrat še niso prispeli do tiste točke. "Začeli smo s konceptom, kjer ste nadzirali helikopterje in oklepna transportna vozila. Imenovali smo ga *Poseidon*," pravi Marek. "*Operation Flashpoint* je bil evolucijski korak, ki se je začel pri tem projektu. Porabili smo okoli tri leta, da smo spravili projekt v igralno stanje." In to je bilo nekaj povsem drugega. "Šlo je za znanstvenofantastično igro, postavljeno v svet po nuklearni eksploziji, igralec pa je bil eden izmed zadnjih preživelih Zemljanov. Zadnjih sto ameriških in zadnjih sto sovjetskih vojakov se sreča na otoku. Ker nimajo druge pametne ideje, se odločijo boriti eden proti drugemu. Kljub temu, da so zadnji ljudje na planetu."

"Nato smo okolico oblikovali tako, da je bila bolj v stiku s sedanjostjo," nadaljuje Marek. "Istočasno smo spremenili tudi sam sistem igranja – od popolnoma dinamične kampanje do vnaprej zastavljenih

Bitke tankov preizkusijo vašo spretnost, natančnost in ocenjevanje razdalje...

ciljev.” Tukaj je šlo za bistveno spremembo, saj so se sprva naloge v *Flashpoint* generirale na licu mesta, med interakcijo z velikansko vojsko. “Tega nismo nameravali, ampak preprosto nam ni uspelo narediti dovolj zanimive dinamične kampanje,” potoži Marek. “Začeli smo z izdelavo nedinamičnega vadbenega načina, ki se je nato razširil v celotno igro.”

Zakaj stvar ni delovala? “Glavna težava je bila, da dejansko nismo imeli izdelane dovolj same logike ali mehanike igre, da bi lahko ta funkcionirala. Enote še niso znale poiskati dobre poti do cilja niti se niso znale dobro boriti. Četudi bi imeli dobro generiranje nalog dinamične kampanje, stvar vseeno ne bi delovala. Kako bi jo sploh preizkusil, če toliko stvari ni delovalo? Pravilni pristop je bil, da smo hkrati izdelali fiziko, umetno inteligenco in ostale elemente. Ko vse skupaj enkrat deluje v linearnem okolju, se lahko podaš v dinamičnega. Mi smo se zadeve lotili ravno obratno.”

TEST MED IGRANJEM

Tak postopen razvoja je postal vodilo razvijalcev Bohemie. “Vedno smo verjeli v oblikovanje med samim preizkušanjem,” pravi Marek. “Seveda ni narobe, če na začetku razvoja sestaviš podrobno dokumentacijo, vendar ne verjamem, da lahko dokument opiše igro. Še posebej, ko naj bi bila igra inovativna. Ni boljše ocene igralnosti, kot da igro preprosto igraš. Če razvijaš igre na tak način, moraš biti pripravljen, da bodo nekatere ideje romale v koš. Nekatere zamisli delujejo dobro v teoriji, v sami igri pa so zanič. In če neka stvar ne deluje, jo moraš popraviti ali pa preprosto izrezati iz igre. Če takšno stvar obdržiš, je lahko igra polomija.”

“Denimo radar na samem igralnem zaslonu,” odgovori Marek, ko želimo en primer idej, ki so se v praksi izkazale za ne dovolj dobre. “Bil je na zaslonu ves čas, tudi ko ste pešačili. Čez čas je igralec buljil samo še v radar in ne v 3D okolico. Kakšen je bil potem sploh še smisel izdelave kompleksnega sveta, če igralca ta sploh ni zanimal? Radar smo odstranili in igra je bila zaradi tega takoj boljša. V naših glavah je bila ideja odlična, saj si tako lahko vedno videl svojo četo in smer naslednjega cilja, vendar se je izgubil občutek, da si dejansko tam, sredi akcije.”

In kakšno modrost nam lahko Marek izda na koncu tega članka? Je optimističen, kot vedno. “Ni res, ko ljudje iz industrije pravijo, da ni več prostora za nove igre in za inovacije. Sledite svojim sanjam, ne glede na to, kakšne so. Prepričan sem, da bo vaša igra zaradi tega boljša.” **PCF**

Krpanje luknjaste strehe

Kako so prekrili luknje...

Pri Bohemia so se zelo resno lotili podpore uporabnikom po samem izidu igre *Flashpoint*. Sestavili so veliko popravkov. Je bil to že od začetka del njihovega načrta? “Seveda, saj smo bili vedno del skupnosti,” trdi Marek. “Vse pomanjkljivosti in hrošče igre smo jemali zelo resno. Ljudje so nas ves čas prosili, naj določene stvari popravimo in počutili smo se odgovorne, da to tudi storimo. Ni pa bil to del kakšnega poslovnega modela, saj zaradi izdaje popravka nismo dobili dodatnega plačila. Ne vem, ali nam je pomagalo ali ne, saj je bila izdelava vsakega popravka drag proces. Vsako malenkost je treba preizkusiti in en popravek je lahko povzročil napako nekje drugje. Dodatno delo. Morda je bila to dolgoročno komercialno dobra odločitev, a kdo bi vedel?”

Dnevnik razvijalca

Mikrooglaševanje bo nekoč plačalo za vaš mod, pravi Owain Bennallack

Mobilni telefon Toma Cruisa zazvoni. Vidimo, kako položi pločevinko kokakole na pult. Na hitro opravi s klicem – ravno dovolj dolgo, da se kamera sprehodi preko dragega Sony Ericssonovega modela – in nato oddrvi v najnovejšem mercedesu.

Zvito vsiljevanje produktov je eden od temeljev Hollywooda, čeprav jih včasih komaj opazimo. Zakaj oseba v filmu ne bi smela piti kokakole in se voziti z mercedesom? Če bi Tom dirkal s škodo, bi verjetno prej opazili, da gre za oglaševanje.

Igre danes še ostajajo območje brez oglasov. Kot Gordon Freeman razbijemo glavo neštetim vesoljcem s “pajserjem”, pa vendar nikoli ne izvemo, če gre morda za izdelek podjetja Black & Decker. Razvijalci iger morda s tem veliko izgubljajo.

No, vsaj večina. Massive Incorporated ima v fazi razvoja beta dodatek, ki v igro *Splinter Cell: Chaos Theory* vpelje oglaševanje s pomočjo oglasnih desk in avtomatov za pijačo. Bistro pri tem je, da se oglasi dinamično spreminjajo. Igrajte *Splinter Cell* čez dve leti, pa boste morda naleteli na oglas za “pivo PCF”.

Igralci se bodo morda počutili počaščene, morda izrabljene, ampak zakaj bi to moralo zanimati domače razvijalce? Veliki oglaševalci, kot sta Intel in Honda, se ne zanimajo za vašo predelavo igre *Battlefield 2*, kajne?

Pomislite na Google. Junija letošnje leto je postal največje medijsko podjetje na svetu – celo večje kot Disney ali News Corporation.

Eno izmed ključnih gonil v zadnji rasti Googla so tisti majhni kvadratki s tekstom, ki jih vidite po celotnem spletu. Za njih so plačali oglaševalci, ki želijo, da bi se njihov izdelek oglaševal na spletnih straneh s točno določeno vsebino. Google si zaslužek od oglaševanja razdeli z lastnikom spletne strani. Večina teh spletnih strani sicer privabi samo nekaj tisoč ljudi, ampak Google je njihovim lastnikom omogočil stalen, četudi skromen priliv denarja. Nekaj podobnega bi se lahko zgodilo tudi z igrami. In zakaj ne, če lahko s tem pritegneš publiko? Morda je to priložnost za dodaten zaslužek garažnih programerjev (naj bo ta ideja za vas brezplačna!) – zgradite igro in sistem oglaševanja in oglaševalci bodo prišli. Edina težava pri tem je, da bo začel denar prilivati šele takrat, ko bo igra končana.

Owain je urednik revije Develop.

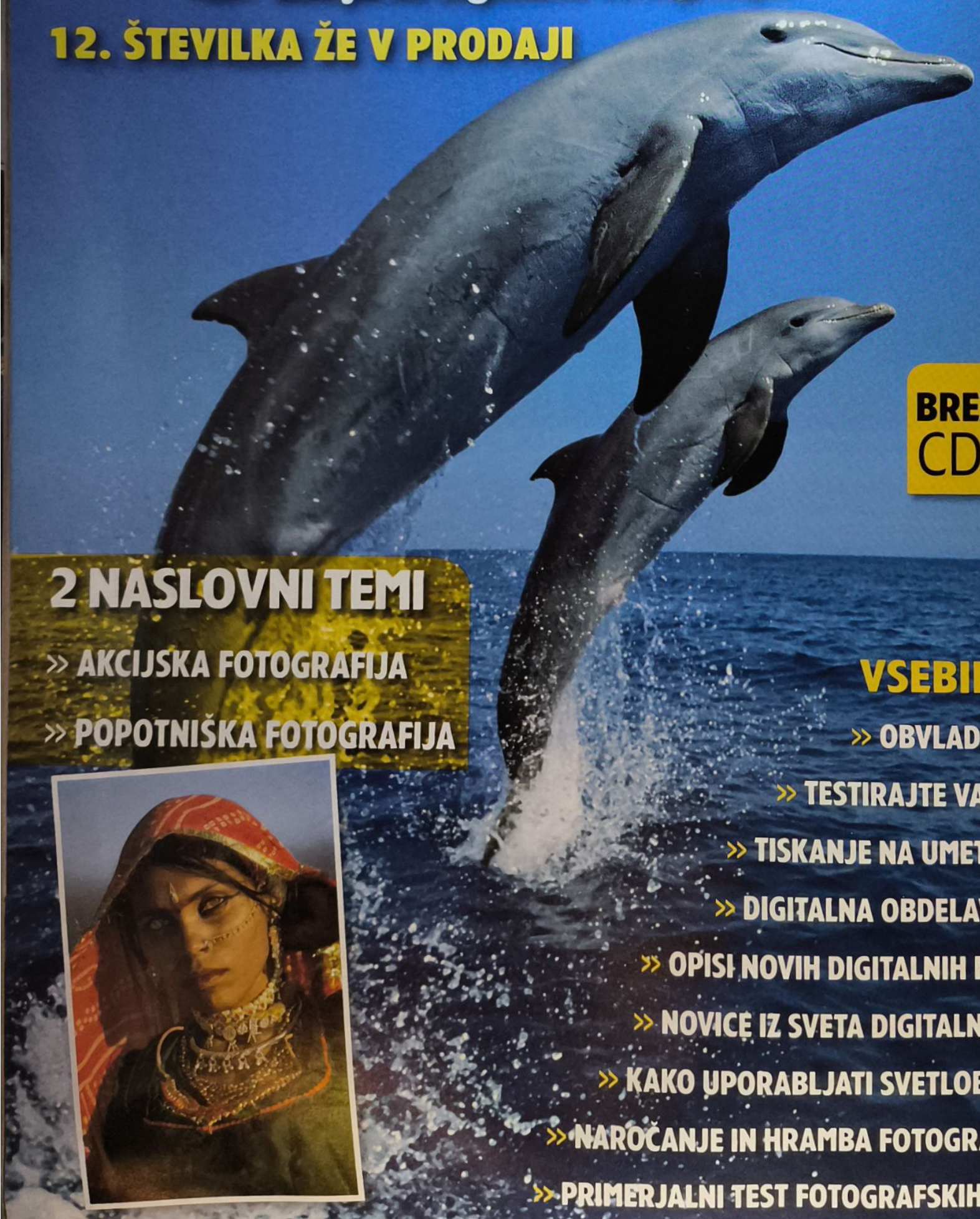
VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 330 1

12. ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI



BREZPLAČEN CD-ROM

2 NASLOVNI TEMI

» AKCIJSKA FOTOGRAFIJA

» POPOTNIŠKA FOTOGRAFIJA

VSEBINA REVIJE

» OBVLADAJTE OSTRENJE

» TESTIRAJTE VAŠ FOTOAPARAT

» TISKANJE NA UMETNIŠKE PAPIRJE

» DIGITALNA OBDELAVA FOTOGRAFIJ

» OPISI NOVIH DIGITALNIH FOTOAPARATOV

» NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE

» KAKO UPORABLJATI SVETLOBNE ODBOJNIKE

» NAROČANJE IN HRAMBA FOTOGRAFIJ NA SPLETU

» PRIMERJALNI TEST FOTOGRAFSKIH NAHRBTNIKOV

IDEJE ZA FOTOGRAFIRANJE, FOTOURGENCA, POSNETKI BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str.74 Varnostne kopije s TrueImage

str.76 Izkoristite PlayStation Portable

str.78 Skeniranje je šala z ReadIris Pro

str.80 Predelajte vmesnik World of Warcraft

str.81 Diaprojekcije so tudi lahko zabavne

str.82 Bog Doc Pro rešuje težave z Windowsi

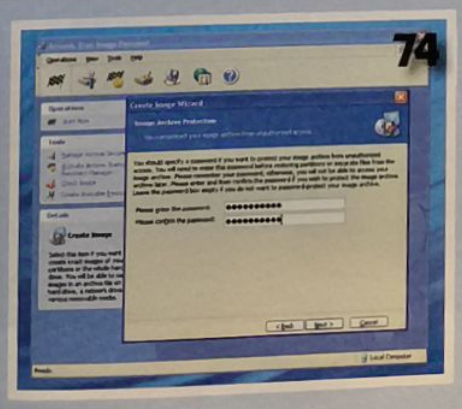
str.84 Učinkovita prodaja na eBayu

str.86 S PCDJ FX ste lahko DJ

str.88 Izdelajte svojo stop-trik animacijo

str.90 V mreži hekerjev

str.94 Vprašajte Gregorja

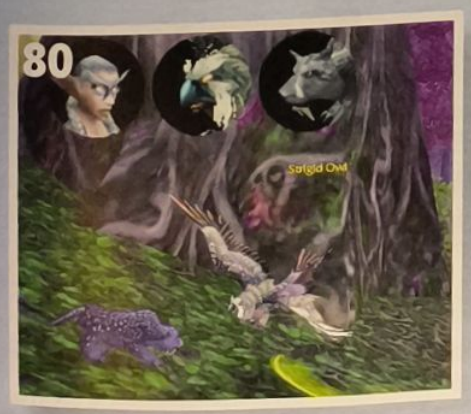


>> Varnost je prva

Ne pozabite, da so trdi diski še vedno mehanske naprave in kot take podvržene mehanskim okvaram. Še posebej pri hitrosti vrtenja 7.200 obratov v minuti. Ustvarite varnostno kopijo podatkov.

>> PlayStation na dlani

Prišel je PlayStation Portable. Dober, ampak na pol neizkoriščen, če ga ne uporabljate v navezi s PC-jem. Pokazali vam bomo nekaj trikov, s katerimi boste neizmerno povečali uporabnost konzole.



>> Vaš Warcraft

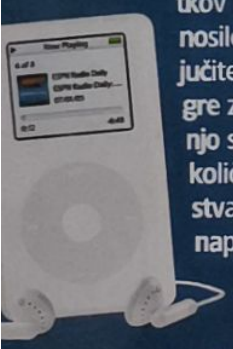
Daleč od tega, da bi bil igralni vmesnik verjetno najboljše igre MMORPG vseh časov slab, ampak nič ni popolno. Pokazali vam bomo, kako lahko sami predelate vmesnik, da bo vam po okusu.

>> V mreži hekerjev

Do napada hekerjev ne pride vedno po naključju. Večkrat hudobneži dolgo časa opazujejo določen sistem in zbirajo vse mogoče podatke o njegovih uporabnikih, preden se odločijo za udarec.

PCF pogleda mimo iPoda in najde še boljšo metodo za ustvarjanje varnostnih kopij

Zdaj, če nas že sprašujete – in če berete to, potem nas sprašujete – je pravi čas za shranjevanje varnostnih kopij vaših podatkov na iPod in ostale podobne nosilce podatkov, ki jih lahko priključite na vrata USB ali FireWire. Če gre za veliko enoto, potem boste na njo skoraj gotovo stlačili ogromne količine dokumentov in ostalih stvari, ki so vam pri srcu. Če je naprava majhna, boste morali pač biti bolj selektivni pri tem, kaj je pomembno in kaj ne.



PRIROČNO

Jasno, vsi ti gigabajti, ki jih imamo na voljo na iPodih, pomenijo, da imamo lahko vedno na voljo kopijo vseh nujno potrebnih podatkov. No, če ima naprava, na kateri si želimo podatke ogledati, primeren vhod in če smo si zapomnili tisto neumno dolgo geslo, ki smo ga uporabili, ko smo zakodirali podatke.

VARNOST JE PRVA

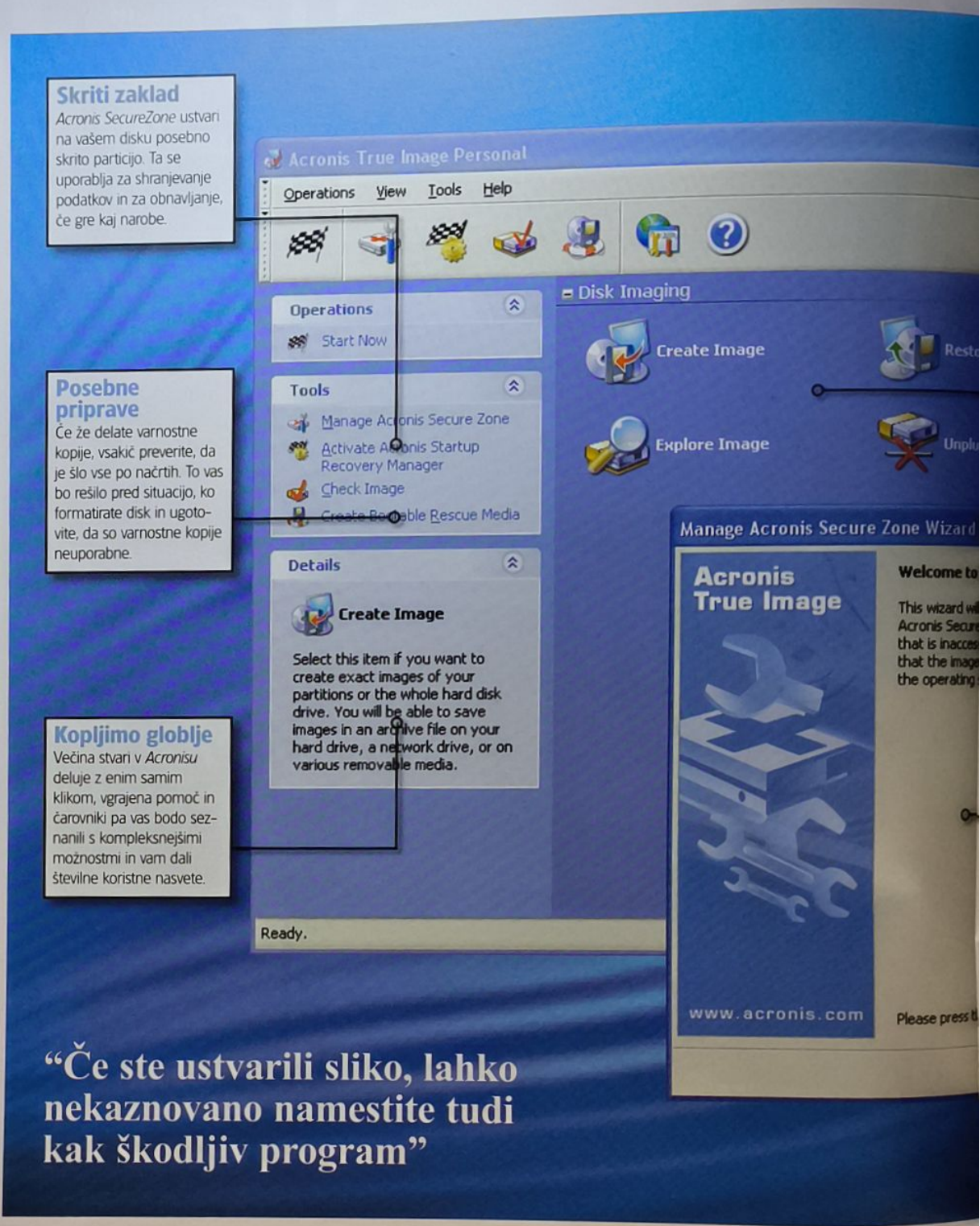
Morda se vam zdi uporaba gesla nesmiselna. Morda res nimate na napravi nobene datoteke, ki bi jo radi skrili. Kljub temu pa bi moral pravi razlog biti očiten. Čeprav ste za napravo odšteli lepo vsoto denarja, jo lahko mimogrede pozabite na avtobusu ali vlaku. Tako bo lahko "pošteni najditelj" dobil v roke vse vaše datoteke, vključno s fotografijami z zadnjih počitnic.

BODITE PRIPRAVLJENI

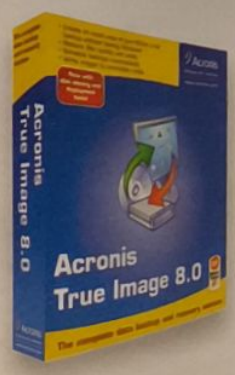
Pri shranjevanju varnostnih kopij bo gotovo v bližnji prihodnosti pokazal ves svoj potencial tudi internet. Takojšen dostop do vsega, kjerkoli že ste, in nobenih skrbi glede baterij in drage elektronike. Kdo pri zdravi pameti bi lahko zavrnil takšno ponudbo?

Shranjevanje na splet je krasno in preprosto, vendar se boste vedno ukvarjali z avtorskimi pravicami, ko boste shranjevali medijske datoteke.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum



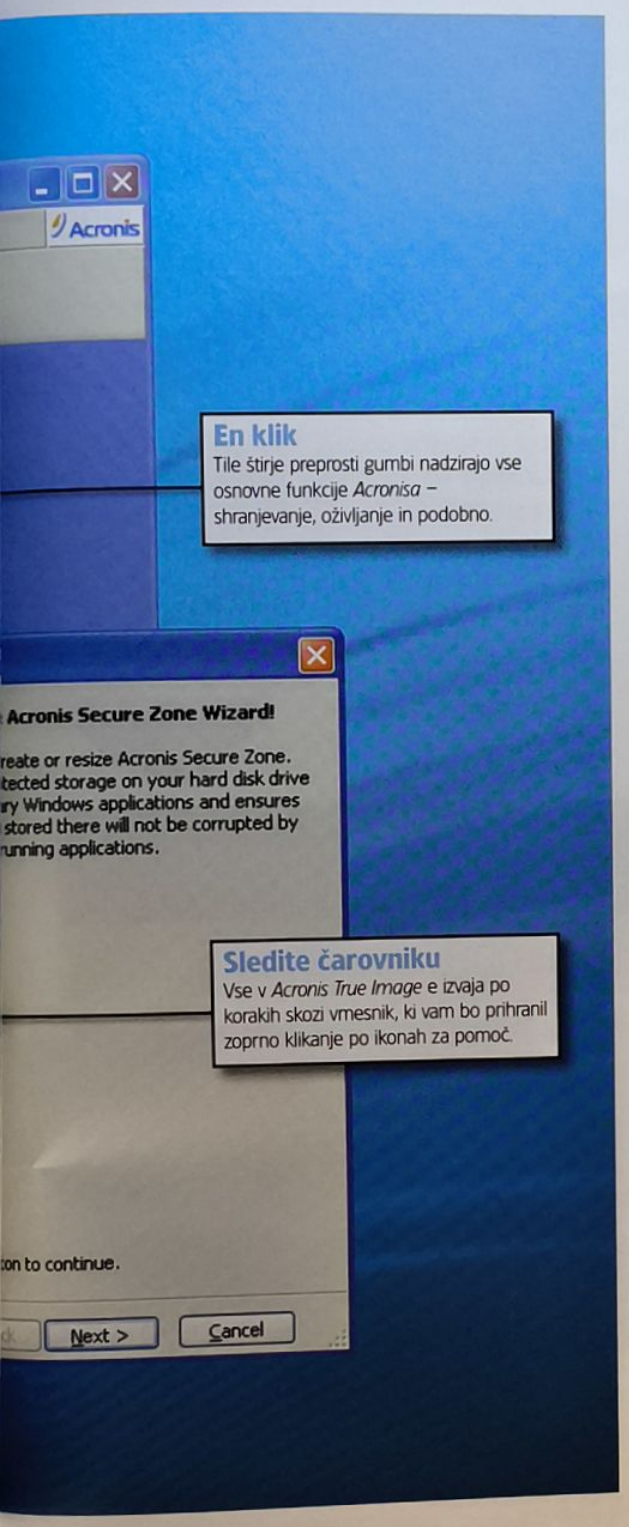
Priprava na katastrofo



PCF vam pojasni, kako zaščititi pomembne podatke s programom *Acronis True Image PE*.

Nesreča lahko udari na vsakem koraku: od nesrečno razlite kave po odprtem ohišju računalnika do otrok, ki zbrišejo mapo My Documents, da lahko namestijo *Grand Theft Auto*. A naj to ne bo edini razlog, da imate zbirko varnostnih kopij vedno pri roki. S programi za izdelavo slik celotnih pogonov lahko hkrati shranite ogromno število podatkov, namesto da bi se ukvarjali s posameznimi, in vse tudi laže organizirate. Podatke lahko kadarkoli spravite nazaj v življenje in tako po nesreči oživite celoten pogon, kot da se ni zgodilo nič.

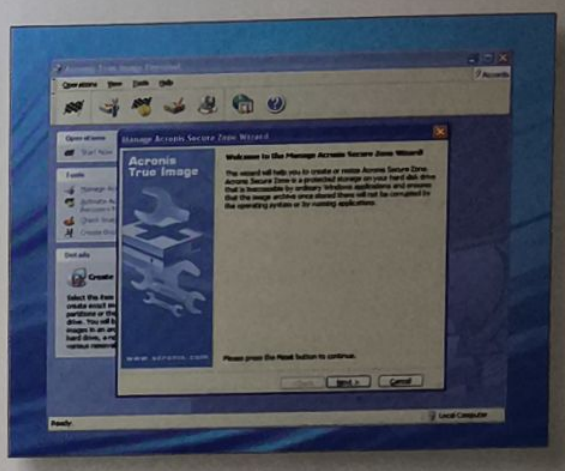
Če ste ustvarili sliko, lahko nekaznovano namestite tudi kak škodljiv program – nekaj klikov kasneje



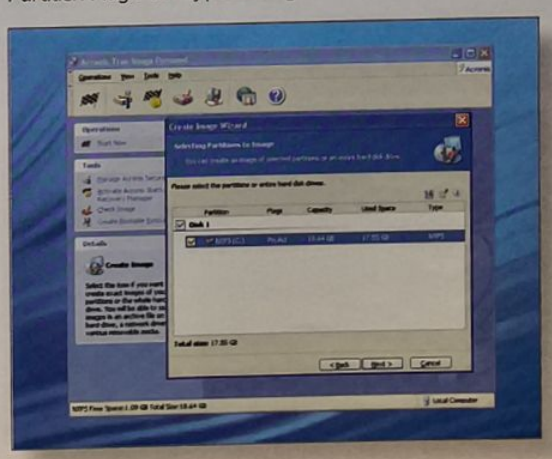
Dva klika do varnosti

Ni lažje poti do varnostne kopije

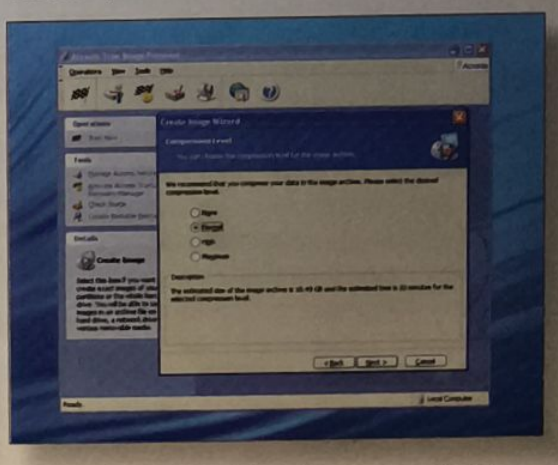
1 Sicer lahko ustvarite varnostno sliko tudi na obstoječi particiji, a tega raje ne počnite. Če se sistem sesuje, ne boste mogli do varnostne kopije, da bi podatke obnovili. Na žalost Windows XP ne premore orodja za particioniranje, lahko pa uporabite *Partition Magic* ali kaj podobnega.



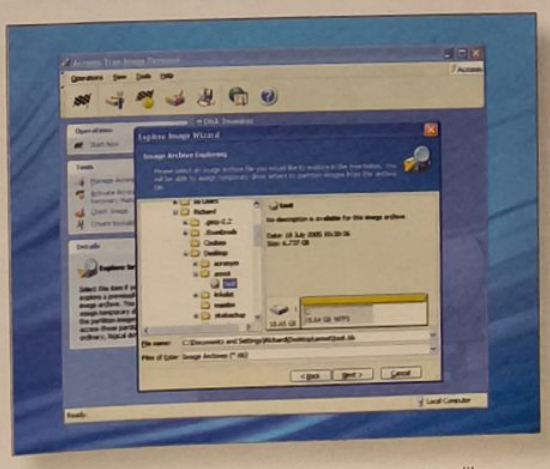
2 To je dobra ideja za vse situacije. Če se Windows sesede, se lahko lotite formatiranja, pa bost kljub temu imeli vse dokumente varno spravljene. Priporočamo vam tri particije: eno za Windows, eno za vaše datoteke in eno za varnostne kopije. V idealnem primeru bodo slednje na ločenem disku.



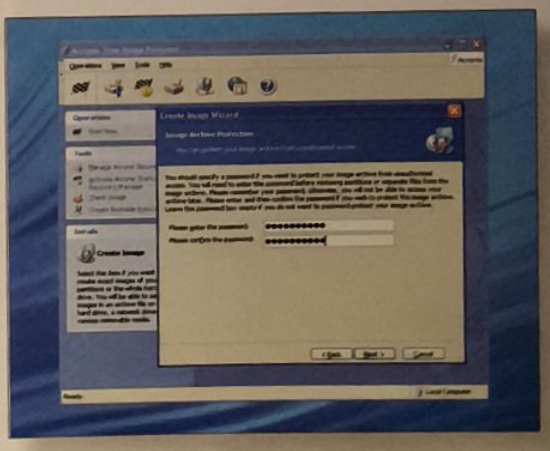
3 Uporaba programa *True Image* bi bila težko bolj preprosta. Deluje na celotnih pogonih in ne posameznih mapah ali datotekah. Tako je izbira cilja skrajno preprosta. Vse, kar morate storiti zdaj, je, da izberete mapo, v katero se bo varnostna slika shranila. In imeti morate seveda dovolj prostora.



4 Ko boste to počeli prvič, je pametno, da disk počistite, kolikor je le mogoče. Vse datoteke MP3, video datoteke in podobno, kar običajno napolni povprečen disk, je skorajda nemogoče stisniti, zato bodo te datoteke predstavljale velik del varnostne slike. Brez milosti brišite, česar ne potrebujete.



5 Nadgrajeni *Acronis True Image* ponuja veliko metod, s katerimi boste postopek kopiranja pospešili, med drugim tudi kopiranje z dodajanjem (sprotno posodabljanje varnostne kopije glede na spremembe v sistemu) in samodejno kopiranje, kar vam bo prihranilo še tisto dodatnih nekaj klikov z miško.



6 Ostale lastnosti vključujejo možnost zaščite arhiva z geslom (uporabno, če boste shranjevali na zunanjo napravo, kot je iPod) ter izbira stopnje stiskanja, ki ga boste uporabili pri izdelavi varnostne kopije. To bo seveda neposredno vplivalo na to, kako hitro bo ta kopija nastala.

bo ta popolnoma izginil – odpihnili ga boste skupaj s spywareom in ostalimi smetmi, ki jih je privlekel s seboj. Če se vam sesede Windows, vam ne bo več treba iskati namestitvenega diska, ampak boste celoten sistem preprosto obnovili s pomočjo varnostne kopije – vključno z vsemi dokumenti, gonilniki in podobnimi stvarmi, katerih nameščanje bi vam vzelo preveč časa. Posamezna slika se lahko obnaša tudi kot nov trdi disk, po njej pa lahko prosto brskate in iščete datoteke, ki jih želite obnoviti, namesto da se tolčete po glavi, ko skozi koš v Windows zdrsne pomemben dokument.

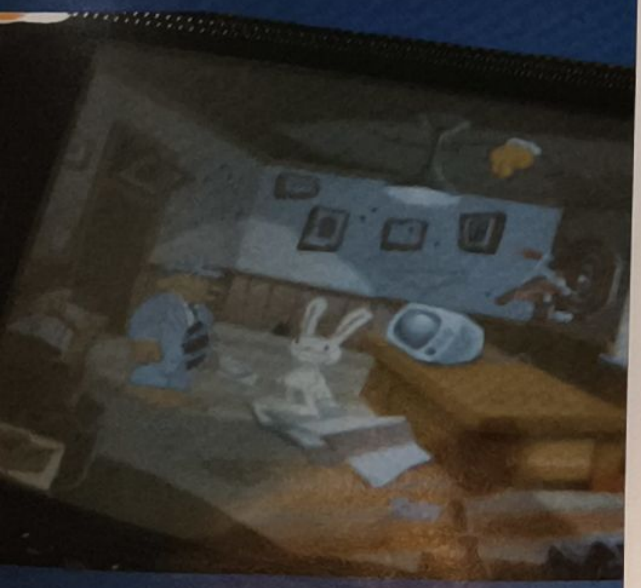
Na priloženem disku boste našli *Acronis True Image PE*. Novejša različica programa med drugim omogoča, da nastavite samodejno izdelavo varnostnih kopij po določenem urniku. Da bi registrirali program, sledite povezavi, ki jo najdete v vmesniku na disku, in vnesite nekaj svojih osnovnih podatkov. Za nadgradnjo se odpravite na **www.computrolley.co.uk**, kjer lahko dobite zadnjo različico za okoli 5.500SIT **PCF**

PCF vam svetuje, da ste pazljivi, če želite programirati svoj PSP

Želite na svoji konzoli PSP poganjati programe, ki jih ni tako ali drugače blagoslovil Sony? Samo nekaj tednov po uradnem začetku prodaje PSP-ja na Japonskem in v ZDA so programerji že našli načine, kako na konzoli poganjati lastne aplikacije. "Garažna" scena je takoj vzcvetela. Daleč najbolj popularni so emulatorji. Kako ne bi bili, ko pa obljubljajo celotno igričarsko zgodovino v vašem žepu – od klasične Amige do eksotičnega Wonderswana. Mogoče je namestiti celo Windows 95 in Linux (čeprav boste za tak podvig potrebovali zvrhan koš živcev in potrpljenja). Veliko odprtokodnih projektov se je pustilo prenesti na PSP, vključno s simulacijami šaha, medijskimi predvajalniki in spletnimi brskalniki. Ne pozabite, da te, sicer doma narejene aplikacije, večkrat po funkcionalnosti in še čem brez težav potolčejo komercialno programje.

ODPRTA PLATFORMA

Je pa vsak nov popravek strojno-programske opreme s strani Sonyja zakrpal nekaj varnostnih lukenj, ki so omogočale zaganjanje takšnih programov. Vse to žal pomeni, da obstaja velika verjetnost, da marsikateri doma spisan program na PSP-ju, ki se je na prodajnih policah v Sloveniji znašel prejšnji mesec, ne bo deloval. Ne moremo mimo preprostega vprašanja, zakaj je tako. Eden od razlogov za uspeh PC-ja je, da lahko zanj vsak razvija aplikacije. Morda je prišel čas, da se Sony končno odpre...



Sony raje vidi, da na PSP-ju ne igrate pošteno kupljene legende Sam and Max.

Povejte svoje www.pcformatslo.net

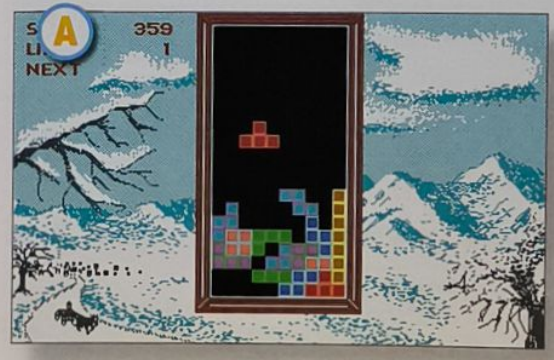
Veliko več kot PlayStation

Ko je na sejmu E3 Ken Kutaragi, vodja Sonyjevega oddelka Electronic Entertainment, v svojem govoru opisal PlayStation Portable kot "walkman za 21. stoletje", se je večina prisotnih nasmihala primerjavi. A tisti, ki ste že eksperimentirali s konzolo PSP, lahko vidite, kam je meril – naprava nudi vse vrste digitalne zabave, ki si jih lahko zamislite.

Kar pa je Ken pozabil omeniti, je, da boste potrebovali PC, da bi PSP-ju primerno obdelali filme in glasbo ter konfigurirali vse doma narejene aplikacije in spletne portale. Ko skoči iz škatle, PSP ni nič drugega kot konkretno navit Gameboy – nobene programske opreme nimate za pretvarjanje filmov, poleg tega je na priloženem Memory Sticku samo 32MB prostora. Pokazali vam bomo, kako iztisniti največ iz tega odličnega kosa opreme, najprej pa storite najnujnejše in dokupite Memory Stick s kapaciteto 1GB. Pri nas ga boste dobili za slabih 30 tisočakov. **PCF**

Garažne igre

Poiščite PSP z nameščenim sistemom različice 1.5...



"PSP ni nič drugega kot konkretno navit Gameboy"

A KLASIKA Na voljo vam je doma narejena različica praktično vsake klasične arkadne igre, vključno s *Tetris*, *Arkanoid* in podobnimi. Poglejte na www.pspupdates.com za daljši seznam.

B NEKDO DRUG Največ je zanimanja za področje emulacije konzol – najdete lahko že cel kup emulatorjev za SNES, Megadrive, MAME in GBA, svojo pot na čudežno prenosno napravo pa je našel tudi projekt SCUMMVM. In ne, ne bomo vam povedali, kje lahko dobite ROM-e iger za emulatorje. To bi menda pomenilo, da podpiramo terorizem. Upamo lahko, da bo PSP nekega dne znal oponašati tudi naprednejši konzoli PSX in Dreamcast.

C KOMAJ LEGALNO Ne boste pa povsod naleteli samo na ukradene igre in kršenje avtorskih pravic. Popolnoma legalnih, doma razvitih iger, kot so *Chess*, *Backgammon* in *Sudoko*, je več kot dovolj.

D EN FRAG VEČ Za PSP je bilo prirejenih tudi precej starejših naslovov podjetja id Software. Da bi ostali na legalni strani, uporabite datoteke WAD vaših originalnih iger *Doom*, *Quake* in *Hexen*.

Prenosni brskalnik

PSP vam svetovni splet položi na dlan

1 Želite uporabljati *Microsoft Messenger* na svojem PSP-ju? Ta spletni portal omogoča natanko to in še kup drugih funkcij. Samo prenesite ga na Memory Stick in usmerite vaš brskalnik na **file:/portal/index.html**. Spletna stran je morda res grda, a je kljub temu precej učinkovita.

2 Zadnje nadgradnje strojno-programske opreme vam omogočajo, da spremenite ozadje menija. Skupnost na spletu je že izkoristila to priložnost, če pa želite ustvariti povsem svoje ozadje, preprosto shranite datoteko JPEG, TIFF ali BMP ločljivosti 480 x 272 v mapo s fotografijami na vašem PSP-ju.

3 PSP lahko uporabite tudi za snemanje vaših najljubših skladb, ko ste na poti. Preprosto oddrsajte na spletno stran po vaši izbiri in kliknite na povezavo Download. Datoteka MP3 se bo samodejno prenesla v vašo konzolo. Da bi jo predvajali, zaženite vgrajen predvajalnik.

NA SPLETU

3GP Converter
Pretvorite datoteke MP3 in AVI v format 3GP in jih spravite več v vaš PSP
www.mymusictools.com

PSP Shuffle
Najpreprostejši način, da napolnite PSP z glasbo, fotografijami in videom.
www.pspshuffle.com

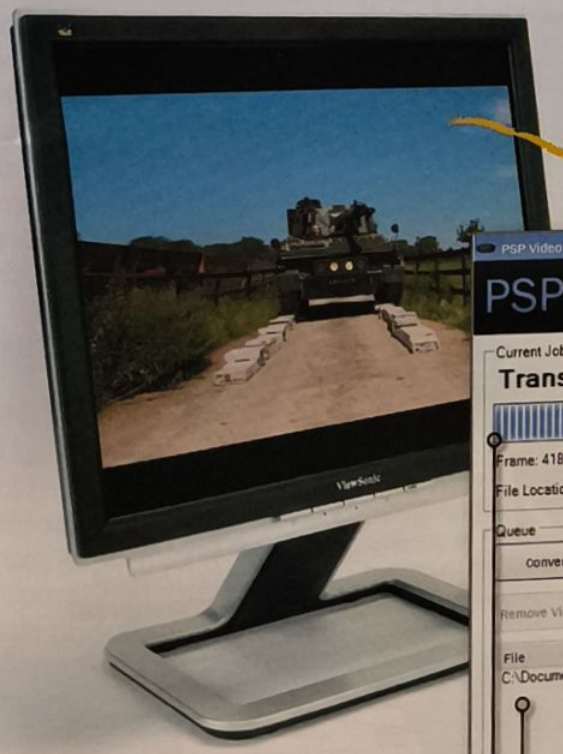
JPEG BOOK
Berite tekstovne datoteke na PSP-ju.
www.psp411.com

Prenosni medijski center

Kako pretvoriti video datoteke v PSP-ju prijazen format

NASLEDNJI MESEC

SKRITE FUNKCIJE PSP-JA
PREBERITE USPEŠNICO NA USPEŠNICI – PRENESITE E-KNJIGE V VAŠ PSP

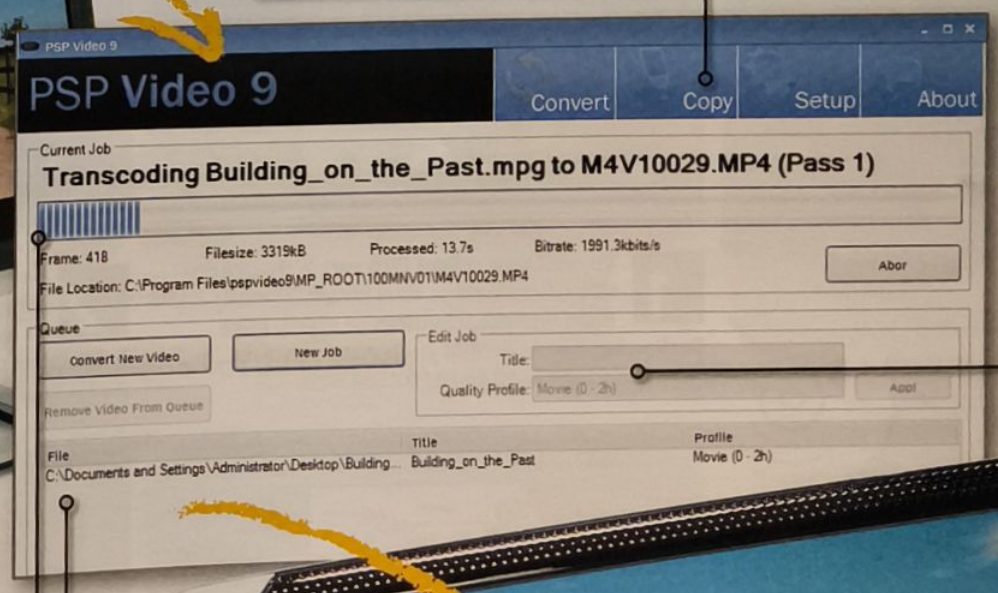


Mapa za filme

Ko ste enkrat video datoteko pretvorili, se lahko samodejno prenese v mapo za video na PSP. *PSP Video 9* lahko povežete tudi s kakšnim programom za torrente in tako se bo film samodejno snel, predelal in prenesel na konzolo. Vendar bi to bilo že nagovarjanje k terorizmu. Mi smo si na tak način raje prenesli samo posnetek tanka, ki se zapelje preko Maca iz zasebne kolekcije Gregorja Mraza.

Podpora za kodeke

Zadnja različica strojno-programske opreme za PSP vključuje nov kodek za video, ki zmanjša velikost medijskih datotek na vsega eno tretjino. Vsi programi, namenjeni enkripciji ostalih podjetij, bodo nadgrajeni (ali pa so že), da bi upoštevali to spremembo. *PSP Video 9* ponuja celo vrsto nastavitev kvalitete videa – eno uro dokaj čistega videa boste stisnili na 150MB.



Napredek

Pretvarjanje videa v PSP-ju znano obliko lahko traja tudi dobre pol ure. *PSP Video 9* bo naredil več prehodov preko ene datoteke, da bi iz nje vrgel vsak nepotreben bajt. Se pa čakanje gotovo splača – kartice Memory Stick niso ravno poceni.

Čakalna vrsta

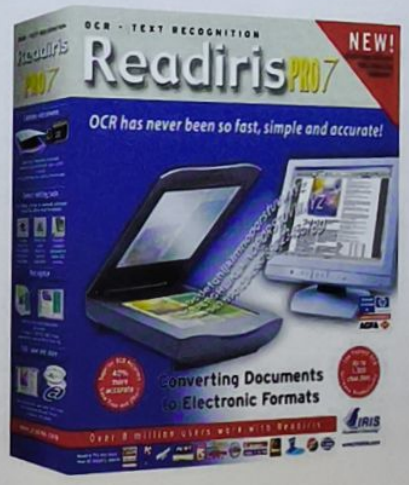
Če želite, lahko sestavite celoten seznam video datotek, ki jih želite pretvoriti, ugasnete monitor in se spravite v posteljo. Vaš PC bo na svoja pleča prevzel vso težaško delo in samodejno pretvoril vse filme, ko boste spali. Priden.

Skrivnosti skenerja

PCF vam pokaže, kako digitalizirati podatke z optično prepoznavo znakov

Ste siti in naveličani vašega sostanovalca/partnerja/otrok, ki zlorabljajo domači telefon, da bi poskušali zadeti vstopnice za razprodane glasbene festivale? Niste sami – takšne stvari se dogajajo vsem. Najbrž nimate niti časa niti potrpljenja, da bi pregledali na tone strani zbranih telefonskih računov ter ugotovili, koliko pravzaprav nepridipravi zapravijo za brezplodne poskuse, da bi videli osivele stare rokerje, ki so se že petnajstič ponovno zbrali, kajne? Vse, kar potrebujete, je nekaj nadzora nad podatki – način, na katerega bi lahko zbrali vse informacije o datumu/času/številki/ceni v okusno *Excelovo* razpredelnico, s katero bi se lahko vsak mesec poigrali in ugotovili, kako resno maščevanje morate pravzaprav pripraviti. Vaša rešitev je *Readiris Pro 7* – skenirajte račune na papirju ali pa jih uvozite neposredno z interneta in ta priročen, majhen program za optično prepoznavanje znakov (Optical Character Recognition - OCR) bo opravil ostalo namesto vas, ohranil oblikovanje informacij in vam omogočil, da se poigrate z razpredelnicami ter se maščujete prestopnikom iz vašega gospodinjstva. Pri namestitvi *Readirisa* boste morali vnesti serijsko številko (**532804200500113**) in program registrirati na spletu, če želite uporabljati aplikacijo več kot 30 dni. Deluje tudi z dokumenti v *Wordu* in še veliko več. **PCF**

"Readiris Pro bo skeniral vaše podatke na papirju in ohranil njihovo oblikovanje"



Vaše besede se bodo čudežno prestavile s skenerja na vaš zaslon, tako kot je prikazano na škatli.

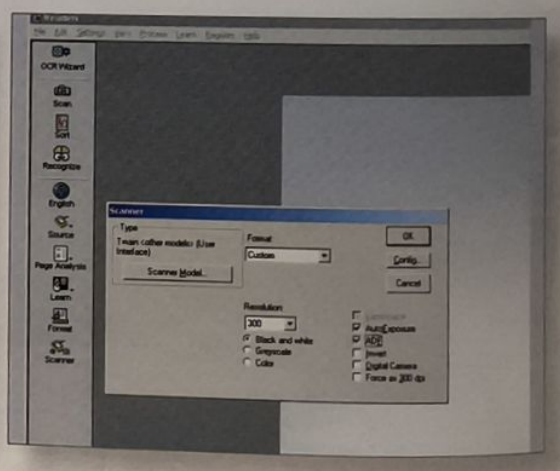
Nadgradnja

Oglejte si, kaj ponuja najnovejša različica *Readiris Pro* – številka 10, če smo natančni – v 30-dnevnem demu, ki ga najdete na priloženem DVD-ju. Če je vzbudila vaš apetit po OCR, jo lahko tudi kupite 28.000 SIT Misco.co.uk, Expansys.com, in Widget.com

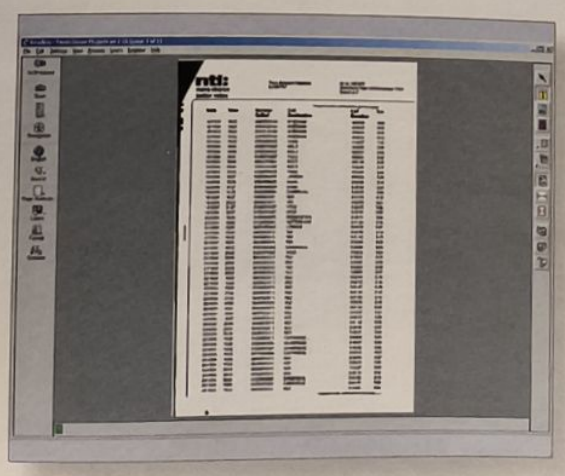
Fizično v digitalno

V štirih korakih pretvorite vaše podatke na papirju

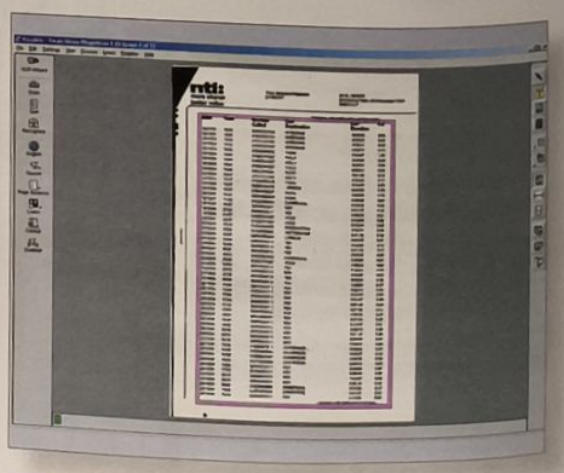
1 Kliknite **Learn** ➔ **Font** Dictionary in shranite nov slovar. Prepričajte se, da ni izbrana možnost **Page Analysis**, v **Settings** pa izberite **Page Deskewing**. Kliknite **Format** in v pogovornem oknu **Output** nastavite **Send To** na *Microsoft Excel*.



2 Pritisnite gumb **Scanner**, da nastavite možnost vašega skenerja. S seznama izberite model, če ga ni na seznamu pa izberite eno izmed možnosti Twain <other models> ➔. Če ima vaš skener podajalnik papirja, ki ga nameravate uporabiti, označite možnost **ADF**.



3 Prepričajte se, da gumb **Source** prikazuje ikono skenerja in ne diska, nato pa kliknite **Scan**. Če uporabljate datoteke iz digitalnega fotoaparata ali predhodno skenirane slike, uporabite ikono diska, v oknu označite sliko ali slike ter jih povlecite in spustite iz Windows Explorerja.



4 Kliknite na gumb **Draw Table** in povlecite okvir okoli informacij v vaši tabeli, stran za stranjo, če je potrebno. Za samodejno izvajanje tega postopka lahko poskusite z **Analyse Page**. Kliknite **Recognise**, počakajte, da se postopek zaključi, in vaši podatki bodo uvoženi v *Excel*.

NA DISKU

Readiris Pro 7
Če želite uporabljati različico 7 več kot 30 dni, ne pozabite vpisati serijske številke (532804200500113) in programa registrirati na spletu. Potem boste pripravljeni na naš preprosti vodič.
www.irislink.com

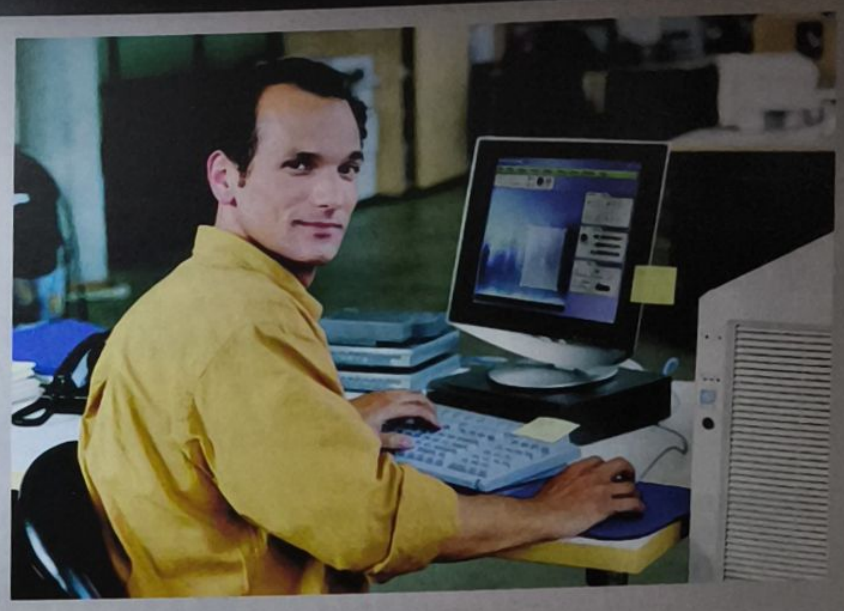
Thunderbird
Ne premore sicer dodatnih možnosti *Outlooka*, vendar se nedvomno hitreje odpira, obenem pa je tudi bolj varen. Če ga želite dodatno izboljšati, pa *Mozilla* ponuja tudi kopico vtičnikov.
www.mozilla.org/products/thunderbird

Turbocash
Če nimate *Microsoft Excela*, lahko uporabite to majhno, odprtokodno aplikacijo, ki bo zadostovala za naš vodič. *Turbocash* omogoča izvoz v številne podatkovne formate.
www.turbocashuk.com

7Zip
Omogoča kompresijo v format 7z, ki je 30-70% hitrejša metoda stiskanja kot format zip, če še ne veste. Program pa v primerjavi z drugimi orodji za stiskanje omogoča 2-10% hitrejšo kompresijo v format zip.
www.7-zip.org

Želite povečati produktivnost?

Strežnik ANNI XW temelji na Intel® Xeon™ procesorju, ki zagotavlja kakovost in zanesljivo platformo za podporo rasti in širitvi poslovanja vašega podjetja.



..Si lahko jutri privoščite izgubo vseh podatkov? Kdaj ste nazadnje arhivirali pomembne podatke in informacije? Koliko prekinitev delovnega procesa si lahko privoščite? So vaši informacije razpršene ali centralizirane?..

Predstavljamo prvo izmed rešitev, imenovano Podatkovnik. Podatkovnik je samostojna enota, ki se priključi v obstoječe omrežje in se obnaša kot strežnik za hranjenje in zaščito podatkov [Backup Server]. Uporabniki ga vidijo kot običajno mapo v katero lahko shranjujejo svoje podatke.

Garancijo nudimo na delovanje celotne rešitve, ne glede na uporabljeno strojno-programsko kombinacijo.

Primer uporabe

Podjetje ima nekaj uporabnikov, ki delajo z različnimi dokumenti, ki jih hranijo na svojih računalnikih. Zaščita in nadzor nad podatki je tako pogojena s številom računalnikov in znanjem uporabnikov. Podatkovnik pa omogoča, da vsi uporabniki hranijo podatke ali njihove kopije na temu namenjeni napravi, ki poskrbi za ustrezno zaščito in dostopne pravice. S takim načinom je tudi ščitenje enostavnejše, saj se skrbi predvsem za eno napravo.

Lastnosti rešitve

1. Podatkovnik se priklopi v lokalno omrežje.
2. Uporabnikom in Podatkovniku se nastavi dostopne pravice in bližnjice.
3. Podatkovniku se nastavi parametre delovanja [zaščita, izvozi, kopiranja .]
4. Uporabniki začnejo uporabljati mrežno mapo kot odlagališče svojih podatkov
5. Skrbnik sistema spremlja delovanje Podatkovnika [arhiviranje,…]

Komu je namenjen Podatkovnik?

Vsem, ki se ob vprašanju "Kaj se zgodi z vašimi podatki, če se v tem trenutku pokvari trdi disk vašega računalnika?" primejo za glavo.
Podjetjem, ki imajo več kot en računalnik na katerem so pomembni podatki.
Uporabnikom, ki delajo z večjimi količinami podatkov, ki jih je težko dnevno ščititi [arhitekti, oblikovalci, inženirji .]
administratorjem, ki bi na cenovno učinkovit način hitro uredili politiko hranjenja podatkov v podjetju.

Strežnik Intel® Anni XW

Intel® Xeon™ Processor 3.2 Ghz (1MB cache , 800MHz Front Side Bus) • Intel® Server Board SE7525GP2 • RAM 1GB, DDR, ECC, Gbit eth. • trdi disk 250 GB SATA • DVD zapisovalnik DL 16X • grafična kartica integrirana • napajalnik 600W (SC5275-E)

intel premier PROVIDER 2005

intel inside XEON

Intel® Solutions from a Technology Professional

anni

Anni d.o.o.
Motnica 7a
Trzin

01 | 5 800 800
www.anni.si

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Vmesnik za Warcraft

Z našo pomočjo ustvarite nov vmesnik za *World of Warcraft*

del 123

Že res, da dober delavec nikoli ne krivi svojega orodja, ampak nismo si mogli kaj, da ne bi krivili vmesnika za nepričakovane smrti pod kremplji razjarjenih volkov v *World of Warcraft*. Če bi le to bilo tu, če le to ne bi storilo tega, bla, bla, bla... Nehajte tarnati in popravite zadevo sami. *World of Warcraft* vam omogoča, da izboljšate igralno izkušnjo tako, da sami spremenite videz igralnega vmesnika. Tako lahko z malo programiranja dramatično ali pa samo malenkostno spremenite standarden zaslon igre.

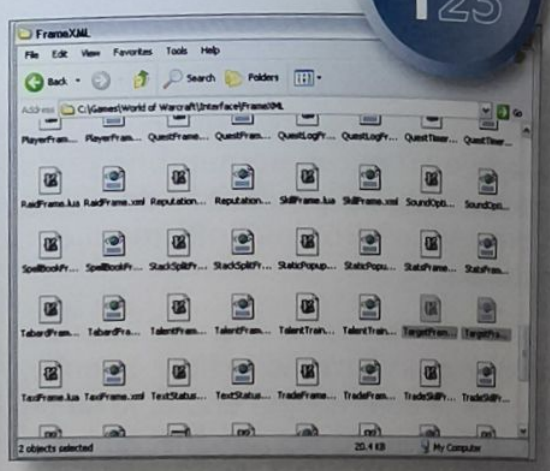
Te dodatke ustvarjate s pomočjo zapisa XML, s katerim definirate, katere elemente boste dodali, in programskega jezika imenovanega Lua, s katerim določite funkcionalnost in medsebojno povezanost elementov igre. Zato vam sporočamo veselo novico: v tej in še dveh številkah *PCF* vam bomo pokazali, kako se lotiti take predelave vmesnika in ustvariti lasten mod za *World of Warcraft*.

Ob koncu prvega dela boste dobili uporaben dodatek, ki vam bo pomagal igrati bolj učinkovito v druščini, tako da boste videli, katero tarčo si je izbral vodja ekipe in katerega igralca tista tarča napada.

Na koncu celotne serije boste imeli ustvarjen mod, ki vam ne bo pokazal samo to, koga morate napasti, ampak vam bo omogočil tudi, da nastavite tipko za asistenco, spreminjanje osebe, ki jo opazujete, in vam bo celo dovolil, da nove elemente igre preprosto premikate po zaslonu in po svojih željah spreminjate njihove nastavitve. **PCF**

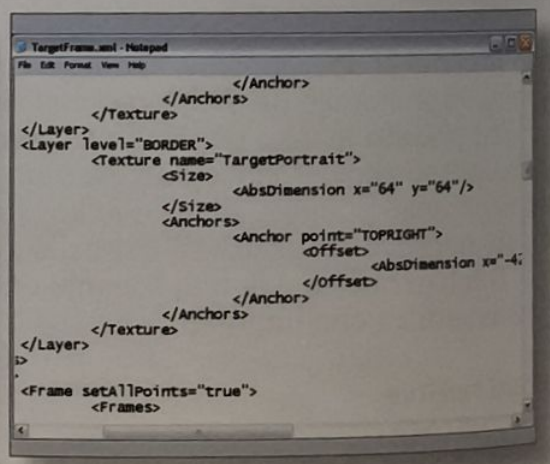
NASLEDNJI MESEC
NOVI POPRAVKI ZA WARCRAFT
DODAJTE SLIKAM ŠE GUMB ZA ORODJA IN NASTAVITE TIPKE ZA POMOČ VAŠEMU VODJI

1 Tudi originalni vmesnik v *WoW* je bil ustvarjen po enakem postopku, kot ga bomo uporabili mi, zato bomo najprej našli datoteke za vmesnik igre. Poženite orodje *User Interface Customization*, ki ga najdete na **www.blizzard.com/support/wow/?id=aww01669p** ali na priloženem disku in izberite **Install Interface Data**.



2 Prebrskajte vašo mapo z *World of Warcraft* in poiščite mapo **Interface**, v njej pa še mapo **FrameXML**. Te datoteke določajo celoten vmesnik igre. Iz mape si boste morali izposoditi datoteki **TargetUnit.xml** in **TargetUnit.lua** in na njuni osnovi zgraditi svoj lasten dodatek.

3 Spreminjanje vmesnika se vedno začne z načrtovanjem elementov, ki se bodo pojavili v novem dodatku. V našem primeru bomo ustvarili tri sličice likov, eno poleg druge. Prva slika bo predstavljala vodjo, sledila bo tarča vodje, na koncu pa bo še tarča te tarče.



4 Ko ste enkrat odprli datoteko **TargetUnit.xml** s primerno aplikacijo (lahko je kar *Beležnica*), jo primerjajte s **PartyPal.xml**, ki jo najdete kot del dodatka PartyPal na priloženem disku. Tako boste lahko videli, katere dele smo kopirali iz izvirne datoteke v novo datoteko dodatka.

NA DISKU

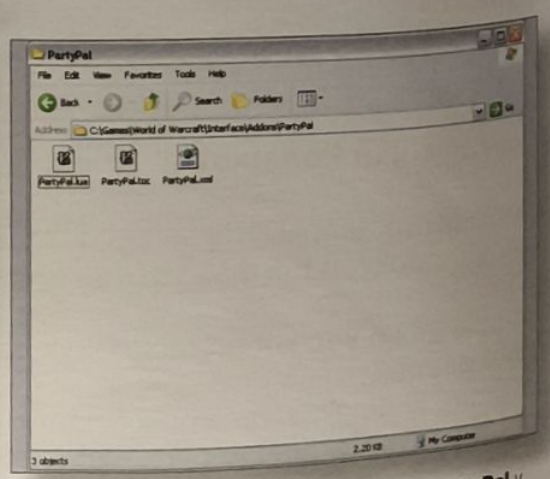
User Interface Customisation toolkit
Orodje, s pomočjo katerega boste razširili vse datoteke uporabniškega vmesnika v format, ki ga lahko obdelate.
www.blizzard.com/support/wow/?id=aww01671p

Auctioneer
Auctioneer je dodatek, napisan za trgovce. Pomaga vam slediti cenam vseh predmetov v igri, tako da se boste z lahkoto poigravali s trgom.
auctioneeraddon.com

Gatherer
Za nabiralce rastlin in rudarje v *World of Warcraft*, ki si ne morejo zapomniti, kje so naleteli na najdišča. *Gatherer* to sam spremlja za vas in zapisuje na zemljevid.
gathereraddon.com

PartyPal
Prvi del dodatka, ki smo ga obdelali v delavnici.

5 V tej fazi lahko že vidite popravljeno različico vmesnika. A elementom bo treba dodati še funkcionalnost, tako da se bodo sličice med igranjem pravilno prikazovale. To izvedete z delom datoteke XML, imenovanim **OnEvent**, v **PartyPal.lua**. Ko imate enkrat to urejeno, ste že skoraj končali z delom.



6 Na koncu ustvarite mapo z imenom **PartyPal** v mapi **World of Warcraft/Interface/AddOns** ter premaknite v njo datoteke **PatyPal.lua, PartyPal.xml in PartyPal.toc** (vse so tudi na priloženem disku). Dodatek, ki smo ga ustvarili v tej delavnici, se bo naložil, ko boste naslednjič pognali *World of Warcraft*.

Prijateljem prijazen

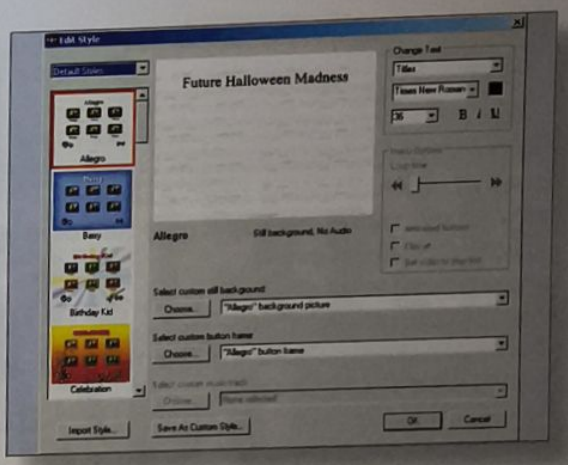
PCF odkrije način, ki napravi gledanje fotografij znosno

Nič ni hujšega – niti vojna ali lakota – od tega, da morate sedeti na kavču zraven nekoga, ki si je zabil v glavo, da vam bo pokazal vsako sliko v deset milijonov strani zajetnem foto albumu. "To sta Franc in Jožica zraven greznice. In to sta Franc in Jožica na drugi strani greznice. To pa so Franc, Jožica in Marija zraven greznice..." Pred očmi se vam megli, boli vas vrat in želite si, da bi lahko zgrabili fotografijo in na kavču pričeli besno trgati njihove glave do zaslužene papirnate smrti.

NAVDIHUJOČE PREDSTAVITVE

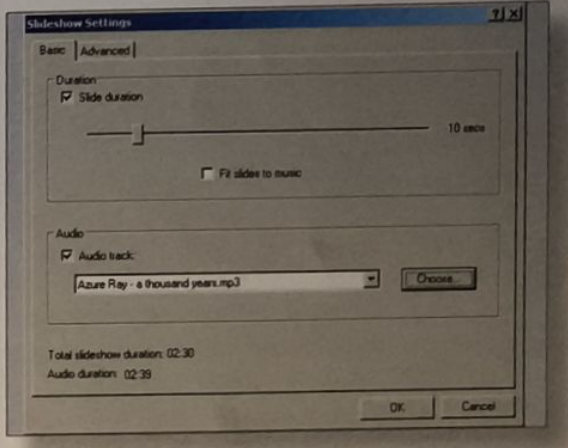
Najbrž nikomur ne privoščite take izkušnje, vseeno pa si želite, da bi si ljudje ogledali fotografije in video posnetke z vaših počitnic. Navsezadnje si to zaslužijo. *MyDVD & Slideshow* je vsestransko in uporabniku nadvse prijazno orodje, ki vam omogoča ogled vaših fotografij na lastnem predvajalniku DVD. Različica, ki je na tokratnem disku, ni zvesta svojemu imenu, saj je omejena na ustvarjanje projektov na video CD-ju – celotna različica pa zablesti v popolnem DVD sijaju. Danes bomo torej ustvarili izvrstno diaprojekcijo fotografij za naše najboljše prijatelje. **PCF**

1 Šlo je za redno srečanje piscev *PCF* – vsi tisti prijazni obrazi, ki jih običajno vidite v reviji, so se tokrat sestali v resničnem življenju. Ker so slike predobre, da bi jih enostavno pustili na računalniku, moramo izdelati diaprojekcijo tega dogodka. Postopek pričnete tako, da izpolnite podrobnosti v meniju VCD-ja. To je začetni zaslon, ki ga boste videli, ko poženete dokončano diaprojekcijo.



2 Izberite **Edit Style** da se prikaže zbirka vnaprej definiranih menijskih zaslonov. To je tisti del, s katerim boste pritegnili pozornost vaših nič hudega slutečih ujetnikov – ob pogledu na prijetni meni se bodo počutili varne in v trenutku jih bo minil strah pred tem, da bodo morali presedeti ob stotinah vaših dolgočasnih fotografij. Izberite tistega, ki bo po vašem mnenju najbolj pritegnil pozornost vašega občinstva.

3 Na tem mestu kliknite na **Add Slideshow**, nato pa na **Get Pictures**. Izberite tiste, ki jih želite vključiti, program pa jih bo namesto vas samodejno postavil na želeno mesto. Prva liga. Sedaj jih zasučite v pravo smer z uporabo gumbov za obračanje v levo in desno in postali boste bog med smrtniki.



4 Najpomembnejši del – kliknite na **Settings**, kjer lahko izberete dolžino časa za prikaz vsake fotografije. S to nastavitvijo si boste pridobili prijatelje ali pa jih izgubili. Glede na vaš namen zato izberite preudarno. Tukaj lahko prav tako dodate zvočne posnetke – mi smo izbrali *A Thousand Years* skupine Azure Ray. Zelo melodično.

5 Kliknite na očarljivo velik rdeči gumb z oznako **Burn** (ob tem se lahko pretvarjate, da izstreljujete torpedo) in shranite projekt, ko bo program to od vas zahteval. Projekt se bo pričel zapisovati na standarden prazen medij CD-R. Med čakanjem lahko pričnete vaditi vaš spremljevalni govor.

6 Pograbite disk – če ste plačali za celotno različico, uporabite možnost izdelovanja naslovnice – in pohitite do vašega VCD-jem prijaznega predvajalnika DVD. Zdaj povabite vaše goste in jih zberite okrog televizije, kot so se ljudje včasih zbirali okrog ognjišča, in pričnite z vašo predstavitvijo. Morda poskrbite še za čips da bodo vaši gostje imeli še več energije.

Nadgradnja

Ves čas smo vas dražili in trpinčili z zgodbami o polnih zmogljivostih Roxio *MyDVD & Slideshow*, s katerim lahko ustvarjate tudi DVD-je. Za ekskluzivni 10% popust *PCF* na vse njihove izdelke odklikajte do spletne strani podjetja Roxio.

www.roxio.co.uk/adban/cd-upgrade/upgrade_aud.jhtml

NA DISKU

MyDVD & Slideshow
Na disku boste našli različico za ustvarjanje VCD-jev, na katere boste lahko stlačili na zilijone fotografij in dolgih videov.

Easy CD-DVD Recorder 3
Želite na vaš disk zapisati tudi druge reči, ne le fotografij in video posnetkov? Ste pa zahtevni. No ja, vse to vam omogoča tale majhna aplikacija.
www.paragon.ag

Burn4Free
Še en hiter in preprost način za spravljanje datotek z vašega računalnika na CD-je. Izvrstno orodje za ustvarjanje varnostnih kopij ali avdio CD-jev.
www.burn4free.com

DivX Player
Če ste ustvarili video CD, ki si ga želite ogledati na vašem računalniku in ne na televiziji, vam to omogoča priročni *DivX Player*.
www.divx.com

Bug Doc Pro 2006

Na pameten način odženite napake v registru in hrošče

Verjetno ni med vami človeka, s katerim se računalnik vsaj enkrat v življenju brez nekega pravega povoda ne bi želel več žogati. No, nam se to sicer ne dogaja (hej, paziti moramo na ugled), smo pa slišali, da pogosto prihaja do takšnih skrivnostnih zadev. Še posebej takrat, ko ste s prijatelji dogovorjeni, da se boste dobili na partiji *CS*. V takšnih primerih gre ponavadi za enega ali več okvarjenih zapisov v samem registru ali kaj podobnega. To je pač cena, ki jo moramo plačati za neprestano nameščanje in odstranjevanje programov in strojne opreme ter brezbrižno deskanje po spletu. Tisti s še malo manj sreče ste nekje pobrali tudi kakšen spyware ali podobno škodljivo kodo. Vse te stvari lahko zapolnijo vaš register, upočasnijo delovanje Windows ali pa celo povzročijo kaj bolj resnega, kot je denimo sesutje sistema. Tudi vaši programi za odstranjevanje škodljive kode ne morejo vedno rešiti problema – njihovi stvarniki pač niso delali svojega programa za to, da bi se ukvarjal z duševnim zdravjem vseh vrednosti v registru.

"Program bo prečesal vaš PC in poiskal vse potencialno nevarne vnose"

ZDRAVNIK ZA VSE

Iz vsega tega sledi, da potrebujete nekaj podobnega *Bug Doc Pro 2006*. In, glej, glej, dobili ste ga brezplačno na priloženem disku. Gre za dovolj razumljiv program, ki bo prečesal vaš PC in poiskal vse potencialno nevarne vnose. Gotovo gre za enega najboljših čistilcev registra, ki pa ni le to. Za vas bo predelal tudi problematične datoteke ActiveX, okvarjene datoteke s pomočjo, uničene pisave, poiskal bo nevarnosti, ki se pojavijo pri zagonu sistema in zbrisal nepotrebne bližnjice. Vse popravke, ki jih bo *Bug Doc* izvedel, lahko kasneje tudi razveljavite in tako povrnete register v stanje pred čiščenjem, če se izkaže, da je šlo karkoli narobe.

Seveda pa vsa ta funkcionalnost ne pomeni čisto nič, če je ne uporabljate. Ravno zaradi tega boste vsi pozabljivci veseli možnosti samodejnega pregledovanja. Obisk pri zdravniku lahko naročite enkrat dnevno, tedensko ali mesečno. Ko se zadeva enkrat požene, boste samo še odgovarjali z "da" in "ne" na redka vprašanja o brisanju težav iz registra. PCF

Nadgradnja

Za tam okoli 2.000 SIT lahko program nadgradite z aplikacijo *Internet Shield*, ko ste namestili svojo brezplačno celotno različico *Bug Doc Pro 2006*. Ko boste program registrirali na spletu, boste dobili ponudbo za to kupčijo.

www.softwaredoctor.com

NA DISKU

Spybot – Search & Destroy
Odstranite škodljive programe
security.kolla.de

AntiVir PE
Zaščitite vaš PC s tem solidnim programom.
www.free-av.com

Običajni osumljenci

Koga je treba kriviti za škodljive programe nameščene?

Znan rek pravi, da je preventiva boljša od kurative. Zato bi bilo dobro vedeti, od kod pride do vas to škodljivo programje. Na žalost se večina teh nesramnežev namesti z vašo pomočjo, a brez vaše vednosti. Izmenjava datotek preko spleta je večkrat kriva, da se pri vas odložijo škodljivci te vrste, in preden se začnete pritoževati - običajno je to tudi omenjeno v drobnem tisku pri sami namestitvi. *Grokster*, *KaZaA* in *Bearshare* so eni najbolj "radodarnih" programov v tem pogledu, zelo rad pa vas bo "obdaril" tudi denimo *TopTex iLookup* podjetja Ezula, ki bo spremenil nastavitve vašega brskalnika in brez vaše vednosti preusmerjal iskanja po spletu. (*Limeware*, če vas zanima, je ena najčistejših aplikacij za izmenjavo datotek, ki vas ne bo pogosto vznejevoljila s škodljivimi darili.) Če želite z vsem tem ostati na tekočem, poglejte na stran www.pestpatrol.com, ki jo vodi podjetje Computer Associates in je vredna, da jo shranite med priljubljene. Na strani boste našli pomembne informacije o tem, kako ostati čist in se seznanili z nazadnje odkritimi varnostnimi luknjami.

Pometite register V koš z vsemi digitalnimi hrošči

1 Namestite in zaženite *Bug Doc Pro 2006*. Najprej kliknite na velik gumb **Scan Now** in pustite programu, da dela to, kar zna. Prvi pregled bo trajal med minuto in petimi, pač odvisno od tega, kako grozno zavožen je vaš sistem. Mirno pojdite na skodelico kave in jabolčni zavitek.

2 Ko je program končal svoje in je jabolčni zavitek v vašem želodcu, se lahko posvetite izpisanemu podrobnemu seznamu vseh nevarnosti, ki jih je *Bug Doc* odkril. Napake so organizirane v kategorije in če želite, jih lahko odpravite vse hkrati ali samo določeno kategorijo. Označite vse napake z desnim gumbom miške.

3 Kliknite na gumb **Remove Bugs and Errors** pod seznamom. Ko boste prvič uporabili *Bug Doc*, bo želel od vas podatke za registracijo. Kliknite **Get Free Licence Key**, sledite vsem navodilom na spletu in vnesite svoje osebne podatke. Ko boste končali, se bo *Bug Doc* končno lahko lotil čiščenja vašega sistema.

4 Lahko se vrnete na še nepopravljene napake s klikom na gumb **Ignored Errors**, kjer jih lahko zbrišete, ne da bi vam za to bilo treba ponovno zagnati pregleda celotnega sistema. Ko ste zaključili, nastavite samodejno pregledovanje s klikom na gumb **Autoscan**. Odslej boste mirneje spali – vaš sistem je varnejši.

WWW.RUSILNECENE.COM

NOVA
INTERNETNA
TRGOVINA!

RUŠILNE CENE

Tel.: 03 7490 254 Fax: 03 7490 253 info@fronta.org

FRONTA
RAČUNALNIKI...
IMAJO JIH
ZMAGOVALCI.

Šola eBaya za zmagovalce

del 1234

Povečanje dobička na dražbi preko eBaya zahteva veliko časa in znanja. Na srečo pa je tukaj *PCF*, da vam pokaže, kako lahko ustvarite dražbe, ki pritegnejo pozornost in privabijo več ponudnikov z uporabo jasnih, podrobnih in privlačnih slik...

Kaj mislite, koliko je vredna ena sama slika? Običajni odgovor se glasi "tisoč besed". Toda na eBayu ni anonimnost še nikoli ničesar prodala.

Pri prodajanju izdelkov preko eBaya si lahko s sliko predmeta zagotovite višje ponudbe na vaši dražbi. Za tem stoji logika, da slika privablja pozornost, pomaga razložiti podrobnosti in stimulira željo po lastništvu. Ali morda poznate koga, ki bi z veseljem kupil stvar, ki je sploh ni videl?

Obstaja nekaj načinov, na katere lahko posnamete sliko predmeta, ki ga želite prodati. Najlažja metoda je uporaba digitalnega fotoaparata, uporabite pa lahko tudi fotografije, posnete z video kamero.

Če nimate opreme za digitalno fotografijo, nikar ne obupujte. Vaš predmet lahko fotografirate tudi s klasičnim fotoaparatom, v lokalnem foto-salonu pa bodo za vas izdelali CD z digitalnimi fotografijami z vašega filma. Natisnjene fotografije pa lahko prav tako skenirate in tako prenesete na vaš računalnik.

Če nameravate na vaši dražbi ponuditi izdelek znane blagovne znamke, lahko običajno najdete nekaj fotografij kar z iskanjem z Googlom. Vendar bodite pri tem previdni in ne kršite avtorskih pravic teh slik. Saj si menda ne želite težav z zakonom.

Prenos slik na vaš računalnik je relativno enostaven. Vendar pa za prenos slik na eBayeve dražbe obstajajo tehnike in nasveti, ki se jih splača upoštevati. Pomenijo lahko namreč razliko med uspehom in neuspehom vaše dražbe.

Pozabite na pisanje ponudb, dolgih 1.000 besed. Naj vam pokažemo, kako lahko ustvarite učinkovite fotografije, ki bodo vaše dražbe spremenile v goro denarja. **PCF**

Slike z namenom

Kako posneti fotografije, ki vam bodo v pomoč pri prodaji

1 Pri fotografiranju predmeta se zavedajte, da je naravna svetloba vaš najboljši prijatelj. Idealna izbira je tako fotografiranje na odprtem. Če je le mogoče, fotografirajte brez bliskavice. Bliskavica je ostra; svetlobo lahko usmeri v napačno smer, zabriše fokus slike in odvrača pozornost od pomembne lastnosti predmeta. Ta stajica je primer primerne fotografije.

2 Poskusite zagotoviti, da bodo vaše fotografije kar najbolj ostre. Uporabite stativ ali kakšno drugo podporo, da vaše fotografije ne bodo nerazločne. Ta žepna ura je prvovrsten predmet, ostra fotografija pa odraža njeno starost in vrednost.

"Slike privabljajo pozornost, pomagajo razložiti podrobnosti in stimulirajo željo po lastništvu..."

6 Kaj pa malo goljufanja? Ko boste fotografije prenesli na računalnik, si omislite brezplačno programsko opremo z **www.irfanview.com.** Sedaj lahko izboljšate kakovost vaših slik s prilagajanjem barv in uporabo orodij za ostrenje ali povečevanje kontrasta.

NA DISKU NA TOKRATNEM DVD-JU LAHKO NAJDETE KOPICO APLIKACIJ ZA IZBOLJŠANJE VAŠE IZKUŠNJE NA EBAYU

Enaka možnost je, da boste naleteli na dobro kupčijo na eBayu kot na bolšji tržnici.

Slika Zbirka fotografij Janine Wiedel / Alamy

NA DISKU

GutCheck
Dinamična analiza odziva za člane eBaya. Na katerikoli strani eBaya preprosto kliknite z desnim gumbom miške na eBayevo identifikacijsko število ali številko odziva, da pričnete z analizo.
www.teamredline.com/gutcheck

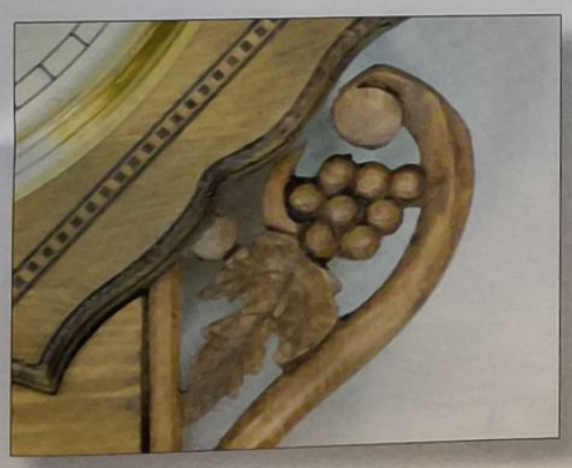
Auction Tracker
Sledi vsem vašim dražbam. Natančno lahko izveste, koliko čistega dobička imate pri vsaki dražbi in koliko vsega skupaj, na voljo pa so vam tudi druge analize...
www.auctionorbit.com/auction_tracker.htm

My Auction Search
Osebni menedžer iskanja po eBayu in orodje za istočasno iskanje po več dražbah. Istočasno lahko zaženete do 10 iskalnih nizov, ogledate pa si lahko tudi več rezultatov in dražb.
home.comcast.net/~myauctionsearch/

Merlin Instant Feedback
Orodje, ki avtomatizira sprejemanje in pošiljanje odzivov na dražbo.
www.merlinsoftware.com/download.htm

NASLEDNJI MESEC

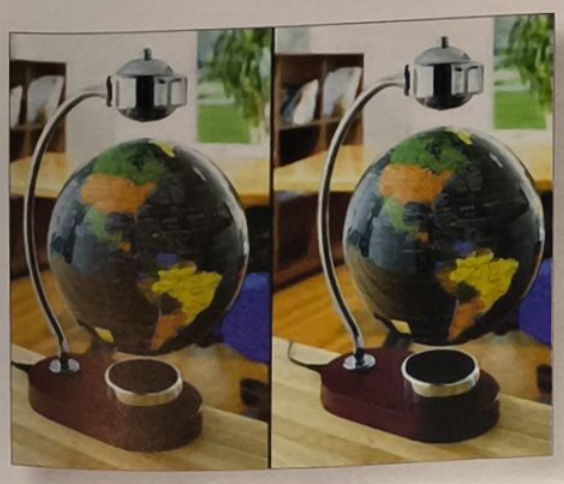
ŠE VEČ NASVETOV V ZVEZI Z EBAYEM POKAZALI VAM BOMO, KATERE DODATNE FUNKCIJE BODO PRIPOMOGLE K HITRI PRODAJI VAŠIH PREDMETOV



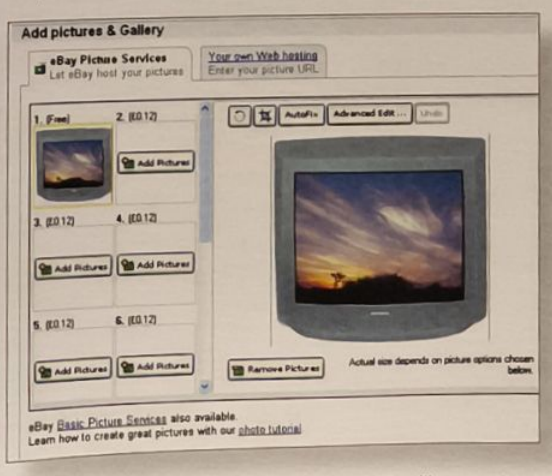
3 Fotografiranje od blizu se resnično splača. Z njim pritegnete pozornost potencialnih kupcev, ki si zmeraj radi ogledajo fine podrobnosti. Ta fotografija prikazuje del lepe stenske ure z nenavadno in zapleteno rezbarijo.

4 Najbolje je, če svojo dražbo opremite z več slikami. Predmet najprej razkažete s sliko, na kateri je prikazan v celoti, nato pa dodate fotografije privlačnih podrobnosti predmeta, ki bodo pritegnile pozornost kupcev. Ta avtomobil naravnost oživi, ko prikažete notranjost, motor in prtljažnik.

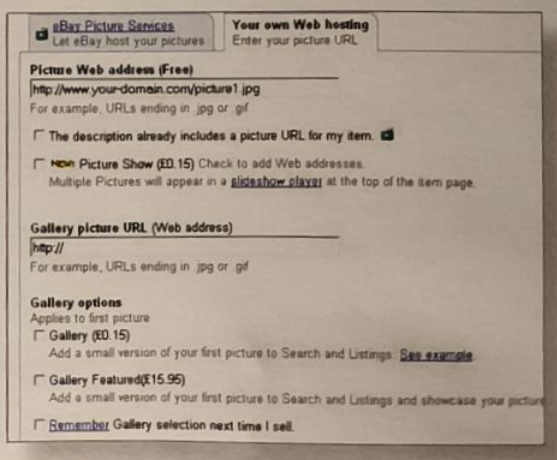
5 Enostavnost je ključ do uspeha. Nikar ne odvračajte pozornosti od vašega predmeta s tekmovalnim ozadjem. Najbolje delujejo preprosti materiali v nevtralni barvi. Uporabite lahko tudi gladek bel papir, vendar bodite pozorni na prevelike kontraste. Na zgornji sliki je primer slabe izbire ozadja.



7 Potencialne kupce boste izgubili, če se bodo slike predmeta, ki ga ponujate na dražbi, na njihove PC-je nalagale celo večnost. Uporabite brezplačno programsko opremo z **www.faststone.org**, da optimizirate vaše slike brez izgube kakovosti. Velikost slikovne datoteke na levi strani slike je 12-krat večja od tiste na desni.



8 Najlažji način, s katerim lahko vaše slike spravite na stran vaše dražbe, je uporaba eBayeve storitve Picture Service. Slaba stran pa je, da se vse slike pojavijo skupaj na dnu vaše dražbene strani. Zato na žalost ne morete postaviti slike, ki bi ilustrirala dejstvo, ki ste ga navedli v besedilu.



9 Najboljši način uporabe slik je, da jih natresete po vaši dražbeni strani, tako da so prikazane zraven relevantnega besedila, kar naredi ponudbo še bolj privlačno. Zato potrebujete nekaj znanja iz kodiranja HTML. Izvrstni brezplačni vodič za HTML lahko poiščete na www.davesite.com.

Mešajte s PCDJ FX

Obudite spomine na Ibizo brez nakupa letalske vozovnice

DJ-ji so odgovorni za marsikaj. V prvi vrsti pa za to, da so se mulci, ki so v devetdesetih želeli osvajati dekleta, nehali učiti dveh prijemov za kitaro in raje preklopili na mešanje zvokov dveh vinilnih plošč. No, danes za to ne potrebujete več vinilnih plošč, niti dveh CD-jev, zahvaljujoč programu *PCDJ FX*.

Gre za orodje za mešanje skladb, ki vam omogoča, da izenačite tempo dveh skladb in ju popestrite z zvočnimi učinki. V tej delavnici vam bomo pokazali, kako se podati v prvo mešalno pustolovščino – hkrati bomo predvajali dva MP3-ja pri istem tempu, nato pa ju zmešali, dodali učinke in pripravili naslednjo skladbo.

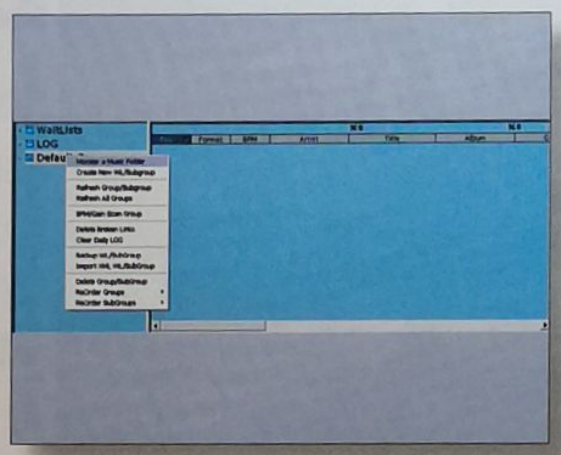
Čeprav *PCDJ FX* podpira tudi datoteke WAV in WMA, pa je analiza zvočnih datotek, ki pokaže število udarcev v minuti in jakost, na voljo samo za datoteke MP3, tako da vam priporočamo, da ostanete pri tem formatu.

Različica na priloženem disku je omejena na 30 minut in 20 skladb, manjkata pa tudi funkciji snemanja zaključene stvaritve in spreminjanja videza programa. Poleg tega boste potrebovali zvočno kartico, ki podpira najmanj štiri zvočnike, da bi uporabili možnost nastavljanja začetka predvajanja naslednje skladbe. No, za vse ostale dele te delavnice pa bo dovolj tudi stereo zvočna kartica. **PCF**

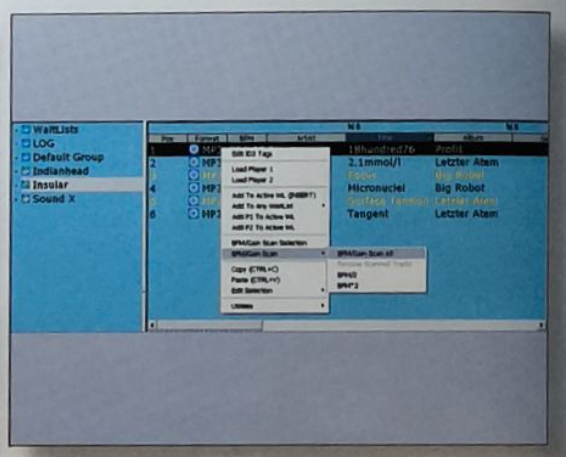
Nadgradnja

Vaše stvaritve lahko shranite z nadgradnjo na celotno različico programa. *PCDJ* lahko dobite v treh okusih, različica *FX* pa je najbolj napredna in najdražja. Vsi srečni bralci *PCFormata* jo lahko dobite za dobrih 10 tisočakov, če obiščete spodnjo povezavo in uporabite kodo PCFMTOFFER.

www.nodecks.com/pcf



1 *PCDJ FX* nima za Windows običajne strukture menija za odpiranje in zapiranje datotek. Namesto njega bodo datoteke urejene na dnu vmesnika v t.i. **Recordcase**, ki spominja na Explorer. Najprej bo treba uvoziti eno mapo z glasbo z vašega trdega diska.



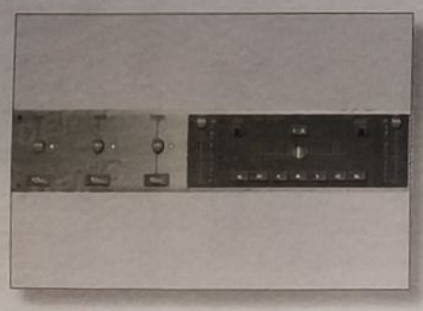
2 Ko ste nastavili **Music Directory**, lahko začnete z analizo vseh MP3-jev, da bi ugotovili njihovo število udarcev v minuti in jakost. Kliknite na mapo oziroma na datoteko in izberite **BPM/Gain Scan All**. Zdaj lahko povlečete MP3 v del zaslona, imenovan **Player Module** na vrhu.

3 Pod **Player Module** boste našli **Loop Display**, ki primerja BPM (število udarcev v minuti) s tempom, od 1/16 udarca do 64 udarcev. Tako se določi dolžina glasbene zanke, kar vam omogoča podaljšane "remikse" MP3-jev. Igrajte se s temi možnostmi, dokler ne boste zadovoljni.

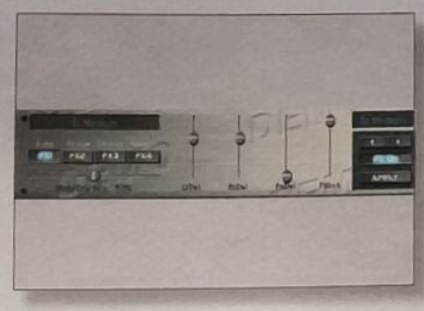
4 Ročno lahko določite točke zvočne zanke vsakega zapisa tako, da kliknete na gumb **IN** za začetek in **OUT** za konec zanke, med tem ko se zvočni zapis predvaja. Tako lahko ustvarite zanke, ki so daljše od tistih, ki so se samodejno določile z možnostjo **Loop Display**.

Dodatni popravki Sinhronizirajte vašo glasbo in manipulirajte z njo

1 Obstajata dva načina za spreminjanje tempa v *PCDJ* – finega nastavljanja tempa se lahko lotite z drsnikoma **Tempo** in **Key**, prvi uporablja BPM, drugi pa poltone, ali pa se poslužite drsnika **Brake** za hitrejšo in bolj omejeno spreminjanje tempa. Oboje deluje dobro, vendar je učinek drugačen.



2 Z modulom **Mixer** nadzirate glasnost izhodne glasbe in frekvenco vsakega MP3-ja. To je pomembno, ko vpeljete novo skladbo ali pa za odpravljanje neželenih frekvenc za bolj zvezno zmešane skladbe. Gumb **Kill** samodejno odstrani določeno frekvenco, namesto da bi jo zgolj znižal.



3 Različica *FX* programa *PCDJ* vključuje možnost dodajanja učinkov vsaki datoteki MP3. Na voljo so vam **Delay, Flanger, Chorus** in **Reverb**. Nastavitev zamika vključuje štiri drsnike, ki skrbijo za časovno usklajenost (levo in desno), samodejen zamik in število ponavljanj. Eksperimentirajte.

4 Funkcija nastavljanja vstopa nove skladbe je na voljo samo za zvočne kartice s štirimi ali več izhodi. Skladbo pripravite z gumbom **CFG**, zadevo pa aktivirate s stikalom **Cue**. Tako lahko poslušate MP3, preden se bo ta predvajal na glavnih zvočnikih. Tako pridobite čas za nekaj zadnjih popravkov.

UBISOFT eXCLUSIVE

MORROWIND GAME OF THE YEAR:

The Elder Scrolls III: Morrowind je igra katera je dobila od svojega nastanka več kot 60 nagrad, vključno z RPG leta 2003 in Igra leta 2003!

Izkusite najbolj popolno različico te večkrat nagrajene igre igranja vlog (RPG). Uživajte v stotinah ur raziskovanja Vvanderfill in njegovih eksotičnih lokacijah, vključno z epskimi temnicami, čudovitimi mesti in širnimi pokrajinami. Obiščite gavno mesto Mournholda, Clorkwork City Sothe Sila in se podajte na potovanje zaledenelega otoka Solstheima.

IMPOSSIBLE CREATURES

Izkoristite čudeže genetike za kombiniranje sposobnosti različnih živali in ustvarjate neverjetno močne bojne enote mutantov.

Na voljo imate 15 misij na 14 čudovitih otokih. Kombinirate z več kot 50 bitij, s katerimi lahko ustvarite 40 000 bojnih enot, ki ustrezajo vašim potrebam.

V več kot 20 večigralskih mapah se lahko pomeri do 6 igralcev.

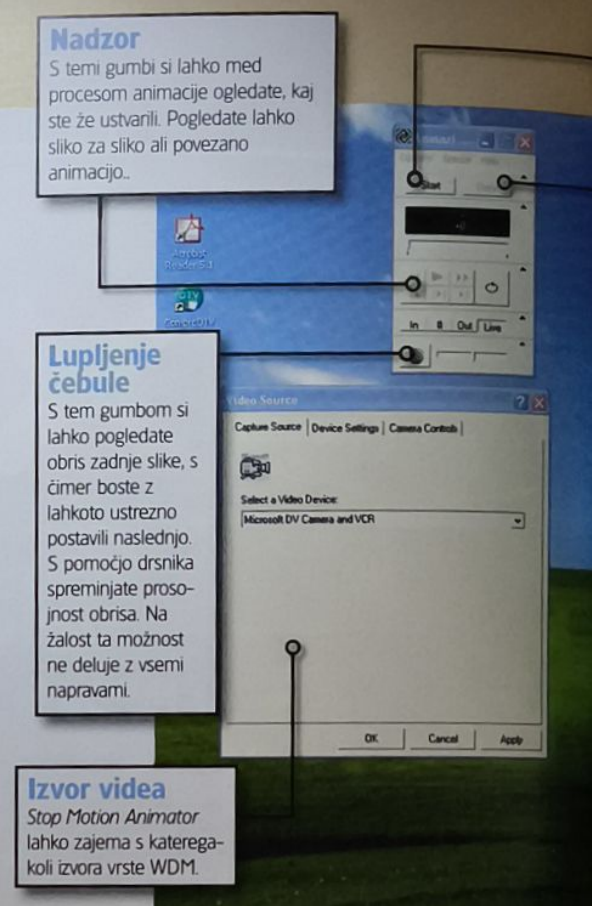
Vsaka igra 3.990 SIT

Dobite jih v vseh bolje založenih računalniških trgovinah

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

Stop-trik animacija

Se vam zdijo aplikacije za 3D animacijo preveč kompleksne? *PCF* vam pokaže, kako lahko izdelate svoj film z uporabo tradicionalne stop-trik animacije. Ne le, da ima čudno ime, tudi skrajno preprosta in zabavna je...



Računalniki so popolnoma spremenili metode animiranja. V sedemdesetih in osemdesetih so večino posebnih učinkov v filmih izpeljali s pomočjo majhnih modelčkov. Animiranje je predstavljala naporna kombinacija mikroskopsko majhnih premikov modelov med posameznimi zajetji slike na filmski trak. Ko je na sceno prikorakala 3D grafika, se je stara metoda stop-trik animacije umaknila v zgodovino, danes pa jo pri življenju držijo redka specializirana podjetja, kot je Aardmann Nicka Parka.

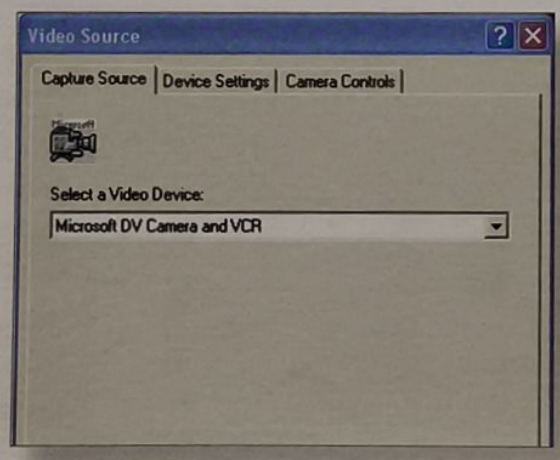
Sprememba je dobro vidna v seriji *Star Wars*. Originalni trije filmi so bili narejeni s pomočjo tehnike animiranja modelov, zadnji trije pa so se posluževali izključno računalniške animacije. Vendar pa bodo domačim ustvarjalcem filmov zelo verjetno programi za 3D animacijo delali večje preglavice kot obvladovanje starih tehnik, še posebej, če dobijo v roke pravo opremo.

Če v svojih stvaritvah ne iščete popolnega realizma, potem boste pravzaprav lahko s stop-trik animacijo ustvarili bolj zabavne učinke. Namesto da bi vam bilo treba graditi modele iz nič, lahko uporabite že narejene predmete. Samo poglejte neverjetno stvaritev *Polos of Death* (**www.thepolosofdeath.com**), ki je bila narejena s pomočjo navadne spletne kamere, igračke Boba Fetta in nekaj bonbončkov Polo – na smrt zabavno.

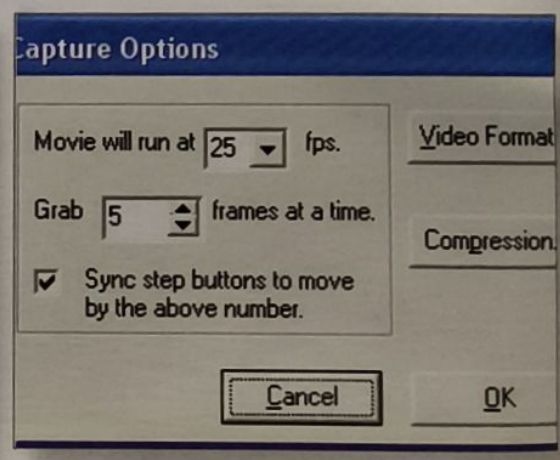
Če vas je prijelo, da bi tudi sami ustvarili nekaj podobnega, imamo za vas odličen brezplačen program, ki bo celoten proces znatno olajšal. Sliši na ime *Anasazi Stop Motion Animator* (**www.clayanimator.com/english/stop_motion_animator.html**), pripravljen pa je na sodelovanje z vsemi video napravami WDM. Te vključujejo analogno kamero, priključeno na računalnik preko kartice za zajemanje videa, večino spletnih kamer in digitalne kamere, priključene preko vrat FireWire. **PCF**

Ustvarjenje lastne animacije

Kako uporabljati *Anasazi Stop Motion Animator*

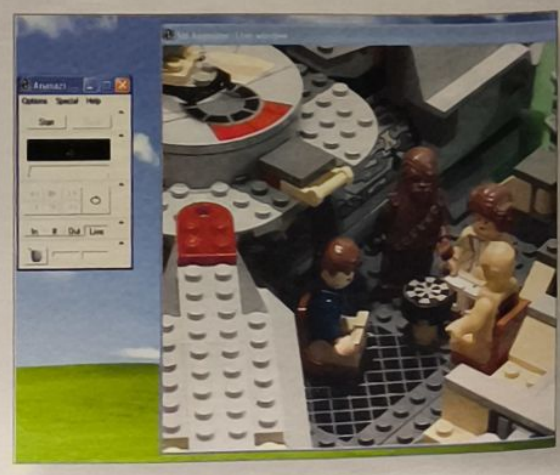


1 Ko prvič zaženete *Stop Motion Animator* (SMA) in priključite svojo napravo za zajem videa, izberite **Options→Source** in jo poiščite v seznamu. Glede na to, katero napravo ste izbrali, boste določene nastavitve našli tudi v menijih **Device Settings** in **Camera Controls.**



2 Pojdite na **Options→Capture Options.** Mi smo želeli, da bi tekla naša animacija pri polni hitrosti DV, zato smo izbrali 25fps (sličic v sekundi), če pa delate film za splet, bo dovolj 12 ali 15fps. Predlagamo vam tudi, da zajemate več kot eno sličico naenkrat, razen če imate ekstremno veliko potrpljenja.

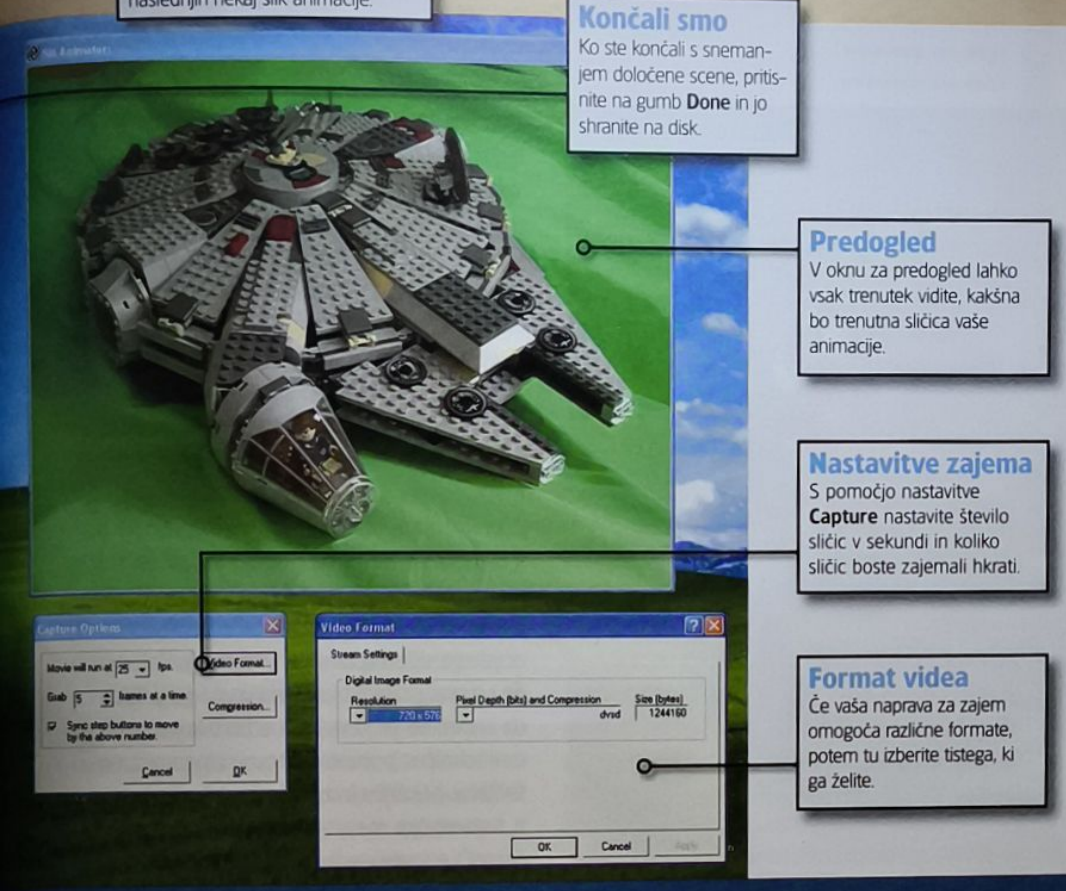
"S stop-trik animacijo boste pravzaprav ustvarili bolj zabavne učinke"



6 Ko ste postavili svojo sceno, določili posnetek in imate zdravo velikost okna za predogled, lahko končno pritisnete gumb **Start**. Tako boste zajeli število sličic, ki ste jih nastavili med možnostmi **Capture**. Ko ste s posnetkom zadovoljni, nežno premaknite vaše igralce za naslednji sklop sličic.

NA DISKU BREZPLAČNO NAMESTITE ANASAZI STOP MOTION ANIMATOR, KI JE NA DISKU

Stop-trik animacija



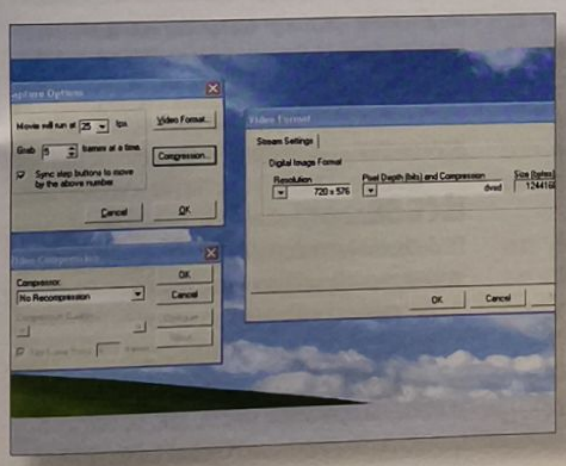
NA DISKU

Anasazi Stop Motion Animator
Odlično orodje, ki ga uporabljamo v tej delavnici, je na voljo brezplačno in je veliko samo nekaj kilobajtov. Prihranilo vam bo veliko časa pri stop-trik animaciji.
www.clayanimator.com/english/stop_motion_animator.html

Blender
Če se boste vseeno odločili dodati filmu nekaj 3D stvaritev, je Blender eno najboljših brezplačnih orodij na trgu.
www.blender3d.com

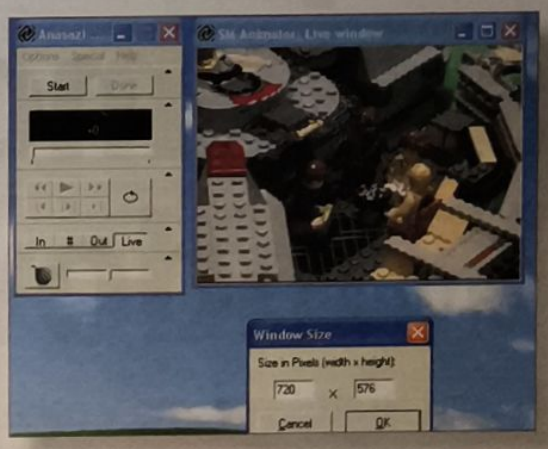
Pivot Stick Figure Animator
Zelo zabaven in uporaben program za izdelavo animacij z liki iz črt. S Pivot boste lahko delali animacije brez vsakršnega talenta za risanje.
www.snapfiles.com/get/stickfigure.html

Windows Movie Maker 2
Iščete način, kako zlepiti skupaj vse svoje posnetke? *Windows Movie Maker 2* ponuja dovolj možnosti za urejanje in če ste si namestili Service Pack 2, je že del nadgradnje.

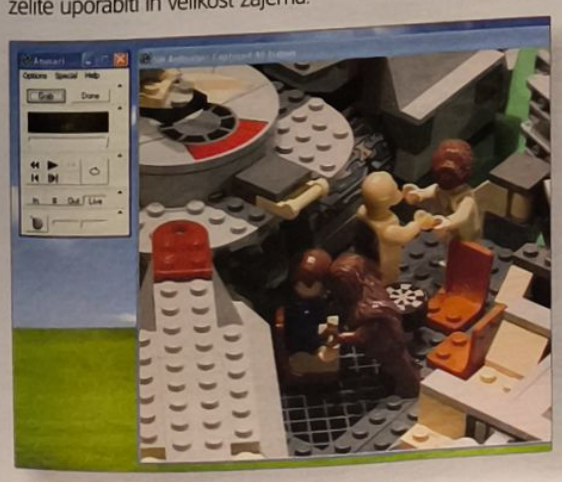


3 Preden zaprete okno **Capture Options**, se prepričajte, da so nastavitve formata videa in stiskanja pravilne. Pri digitalni kameri pravzaprav ne boste imeli drugih možnosti pri izbiri formata. Pri ostalih napravah WDM pa boste morali izbrati, katero vrsto AVI želite uporabiti in velikost zajema.

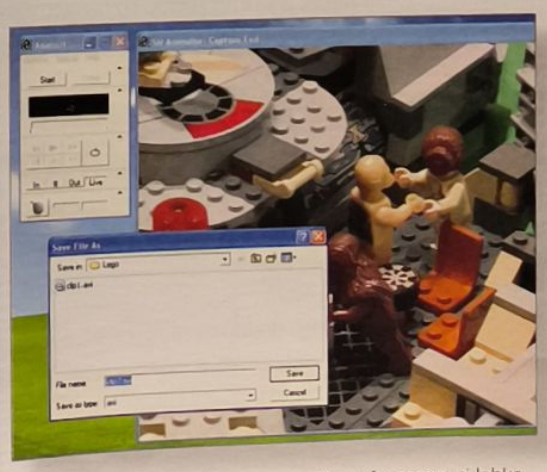
4 Zdaj ste že skoraj pripravljeni na animiranje, še prej pa morate pripraviti svoj studio. Mi smo svoj model postavili na zelen prt, da bomo kasneje laže izrezali ozadje in ga zamenjali z vesoljem. Zelen prt je pravzaprav del Pinnaclovega paketa *Studio MediaSuite*.



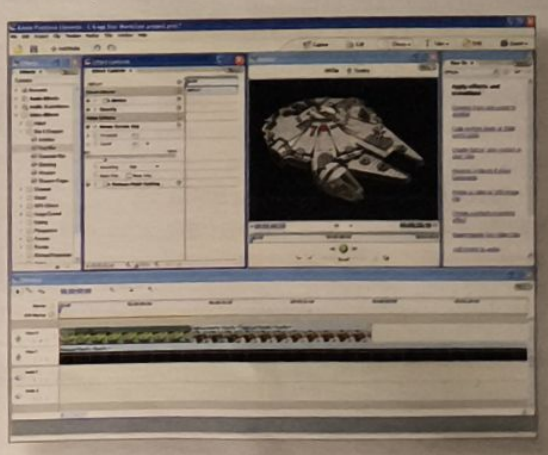
5 Približajte pogled vaše kamere, da boste zajeli modele igralcev. Privzeto je velikost okna za predogled v *SMA* nastavljena na 320x233. Pametna ideja je, da ga povečate najmanj na velikost slike, ki jo zajemate. Standardna velikost slike pri digitalnih kamerah je 720x576.



7 Naj bodo premiki med dvema posnetkoma zares minimalni. Navsezadnje zajemate vsakič le delček sekunde. Če ste denimo izbrali 5 sličic pri 25fps, to pomeni samo 1/5 sekunde. Paziti boste morali tudi na to, da po nesreči ne premaknete kamere ali dela vašega ozadja, ko animirate igralce.



8 Ko ste enkrat zajeli vse slike vaše scene, si lahko ogledate animacijo s pomočjo nadzornih gumbov znotraj *SMA*. Če ste zadovoljni z rezultatom, pritisnite na gumb **Done**, da shranite animacijo. *SMA* bo sam združil vse posnetke v eno samo datoteko AVI, ki je pripravljena na urejanje.



9 Ko imate vse dele celotnega filma, jih uvozite v vaš najljubši program za urejanje videa – če je le mogoče v takega, ki obvlada tj. "chromakeying". Mi smo uporabili *Adobe Premiere Elements* in z njim dodali ozadje za našo vesoljsko ladjo ter glasove igralcev in pripovedovalca.

Popisovanje sistemov Windows

Tomaž Bratuša vzame v roke svinčnik in si zapiše vaše podatke...

Popisovanje je postopek, v katerem napadalec na sistemu tarče odkriva veljavne uporabniške račune. V tem članku vam bomo predstavili najpogosteje uporabljane metode, ki predstavljajo aktivno povezavo s sistemom tarče. Tovrstne aktivne povezave imajo slabost, saj so po vsej verjetnosti na strani žrtve (vsaj morale bi biti) zabeležene in opažene. V članku se boste ravno tako seznanili tudi s protiukrepi blokiranja tovrstnih napadalčevih aktivnosti.

Za začetek si oglejmo primer iz prakse, s katerim se podjetja vse pogosteje srečujejo. V nekem podjetju so tako pred kratkim prejeli popolnoma nov strežnik z najnovejšo strojno in programsko opremo. Na strežniku so bile nameščene tudi aplikacije za elektronsko trgovino, saj so vodilni zahtevali, da novo opremo v podjetju samo priklopijo brez vsakršnih posegov. V podjetju so nato novo opremo namestili v računalniški center in pričeli z uporabo, pri čemer so bili mnenja, da je tovrsten pristop "plug and pray" (priklopi in moli) resnično nov dosežek tehnologije. Na žalost tovrstni pristopi predstavljajo nov dosežek tudi na strani hekerjev.

Opisani strežnik je v resnici pravo sito, skozi katerega se prelivajo informacije, ki samo čakajo, da jih odkrijejo in poberejo hekerji. V kolikor so na takšnem sistemu aktivirani določeni priključki, bo napad z lahkoto izvedel tudi popoln amater. Kratek anonimni priklop bo namreč napadalca oskrbel z informacijami, kot so: kateri uporabniki imajo dostop na ravni administratorja, kdaj se je zadnji uporabnik prijavil v sistem, kje se skrivajo podatki v skupni rabi, kdaj je bilo nazadnje zamenjano geslo in tudi to ali za prijavo v sistem sploh potrebuje geslo.

> "V praksi tako še nismo srečali prodajalca, ki bi nam potrdil, da so pred prodajo izključili katero izmed bolj nevarnih uslug"

PA SMO TU

Tovrstne informacije napadalec pridobi s tako imenovanim popisovanjem, o katerem bo govora v tem članku. Popisovanje se uporablja v kombinaciji s preverjanjem priključkov, obe tehniki pa hekerji uporabljajo za ugotavljanje, ali je določen sistem ranljiv na določene vrste napadov. Ko žrtev razkrije tovrstne informacije, lahko napadalec hitro prevzame nadzor nad sistemom.

Zlato pravilo se glasi: več informacij ko napadalec uspe pridobiti, laže se prebije skozi varovalne mehanizme. Izkušen in motiviran napadalec bo pred napadom vztrajno pregledoval okolje žrtve, pri tem pa mu bodo pomagali tudi uporabniki, ki so mnenja, da lahko novo računalniško opremo prinesejo domov, jo priključijo in bo ta delala brezhibno in varno. V praksi tako še nismo srečali prodajalca, ki bi nam potrdil, da so pred prodajo izključili katero izmed bolj nevarnih uslug posameznega operacijskega sistema ali strojne opreme. Žal velja, da so novi sistemi praviloma nastavljeni tako, da kupec od proizvajalca ne bo takoj zahteval tehnične pomoči. Njihova naloga ni zaustavljanje hekerjev in zagotavljanje vaše varnosti, temveč čim manj težav pri nudenju tehnične pomoči povprečnemu uporabniku.

Na prvi pogled je videti pridobivanje tovrstnih podatkov prav nedolžno, vendar pa napadalec s pomočjo teh informacij ugotovi, da žrtev ni pripravljena na obrambo, ne beleži varnostnih dogodkov in zaradi tega predstavlja izjemno lahek plen. Načeloma je, kadar napadalec odkrije veljavno uporabniško ime ali vire v skupni rabi, le še vprašanje časa, kdaj bo uganil tudi veljavno geslo ali pa odkril pomanjkljivost v protokolu za vire v skupni rabi. Če boste tovrstne vrzeli pravočasno zakrpali, boste napadalcu dobesedno izmaknili tla pod nogami.

IŠČE SE...

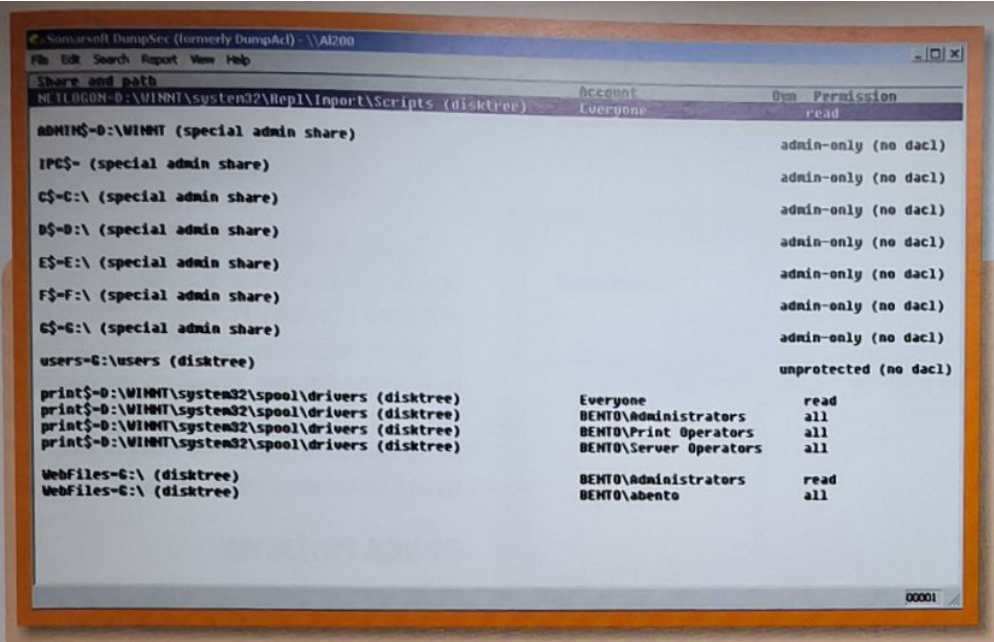
Podatki, do katerih poskuša napadalec na tej stopnji napada priti, so: omrežni viri in viri v skupni rabi, uporabniki in uporabniške skupine ter aplikacije.

Tehnike popisovanja se v glavnem razlikujejo glede na operacijski sistem, zato se običajno izvajajo po predhodnem pregledovanju priključkov in ugotavljanju vrste sistema, ki ga tarča uporablja. V tem članku se bomo usmerili na popisovanje sistemov Windows NT/2000, medtem ko bomo sisteme Windows 9x izpustili, saj tehnike popisovanja uporabnikov in aplikacij na enouporabniških sistemih niso uporabne. Vsekakor pa nekatere izmed metod popisovanja virov v skupni rabi delujejo tudi v sistemih Win9x.

Ko je na računalniško sceno stopil Windows NT, si je takoj prislužil status operacijskega sistema, ki manjšim tatovom preko omrežja brezplačno deli informacije. Za tak status so glavni krivci protokoli, kot so CIFS/SMB in NetBIOS, na katere se naslanjajo omrežne usluge Windows NT. Nekateri poznavalci sistemov Windows bodo v tem trenutku rekli, da ima Windows 2000 sposobnost uporabe TCP/IP tudi brez zanašanja na NetBIOS. To je do neke mere res, vendar pa ima prednastavljena konfiguracija Windows 2000 vse znane pomanjkljivosti svojega starejšega brata NT.

KOMPLET ZA NAPAD

Zbirka orodij za Windows NT (Windows NT Resource Kit – NTRK) vključuje podporo za



V svetu hekerjev vam draga grafična kartica ne koristi...

DumpSec

Predstavljamo vam pomočnika številka ena

Eno najboljših orodij za popisovanje virov v skupni rabi (in še marsikaj drugega) je prav gotovo *DumpSec*. Orodje lahko najdete na spletni strani www.somarsoft.com in je brezplačno. *DumpSec* je sposoben pridobiti vse dostopne informacije o žrtvi – od dovoljenj za delo s posameznimi datotekami do razpoložljivih uslug. Osnovne informacije o uporabnikih se lahko dobijo tudi s pomočjo anonimne povezave, ki jo vzpostavimo iz ukazne vrstice in jo je dokaj enostavno avtomatizirati.

znani skriptni jezik Perl, različna orodja UNIX in orodja za oddaljeno administracijo sistemov. Vsak resen omrežni administrator za uspešno delo potrebuje tudi tovrstna orodja. Obstaja pa še druga plat medalje, saj lahko tovrstna orodja učinkovito uporabijo tudi napadalci. V hekerskih krogih se zato tovrstna zbirka orodij imenuje kar "zbirka za hekanje Windows NT". Posamezna orodja iz zbirke lahko najdete na spletni stran **www.dynawell.com/support/ResKit/winnt.asp**. Na spletni strani najdete tudi zbirko Windows 2000 Resource Kit (W2RK), v kateri boste med drugim našli uporabne programe, ki so jih hekerji le s težavo dočakali. Bravo, Microsoft! Vse sistemske administratorje, ki prebirajo te vrstice, opozarjam, naj tovrstnih orodij ne nameščajo na proizvodne sisteme. Na tovrstne sisteme namestite samo nujno potrebna orodja medtem, ko ostala orodja hranite na CD-ju, ki ga boste uporabili samo za vzdrževanje sistema.

Kot smo že omenili, predstavlja Ahilovo peto sistemov Windows NT/2000 ravno njihovo zanašanje na protokole CIFS/SMB in NetBIOS. Prvi korak za vzpostavljanje oddaljenega dostopa je tako vzpostavitev povezave z Windows NT/2000 preko tako imenovane anonimne seje ("null session"). Če predpostavimo, da smo med pregledovanjem sistema odkrili aktivni priključek 139, se ukaz za anonimno sejo glasi: **net use \\192.168.2.10\IPC$ "" /u:""**

Ukaz bo napadalca povezal s skritim virom za medprocesno komunikacijo (IPC$) na naslovu IP 192.168.2.10. Za povezavo se uporablja račun anonimnega uporabnika (/u:""), brez uporabe gesla (""). Če se je napadalec uspel povezati, je pravkar odprl kanal, preko katerega lahko uporabi različne tehnike, opisane v tem in predhodnih člankih.

POPIS SE ZAČNE

Prva stvar, ki jo bo oddaljeni napadalec poskusil, bo najverjetneje vpogled v dogajanje v omrežju tarče. Ker se sistem NT/2000 široko naslanja na usluge NetBIOS-a za imenovanje (UDP 137) tovrstno aktivnost včasih imenujemo tudi popisovanje NetBIOS-ove žice ("Enumerating the NetBIOS wire"). Najprej si bomo pogledali popisovanje NetBIOS-ovih virov, nato pa še popisovanje uslug TCP/IP, ki jih sistem NT/2000 običajno nudi.

Orodja za tovrstna opravila imate po vsej verjetnosti že vgrajena v sam operacijski sistem. "Network neighborhood" in "My network places" namreč nista edini mesti, od koder lahko z vašega sistema Windows dostopate do mrežnih virov v skupni rabi. Med drugim imate na voljo tudi "Find computer", ki ga najdete v meniju Start in je uporaben za iskanje omrežij v skupni rabi tudi na podlagi naslovov IP. A v tem članku bomo podrobneje opisali samo aplikacijo net, oziroma ukaza, ki sta za nas posebej zanimiva in to sta "net view" in "net use".

Net view omogoča pridobivanje osnovnih bitov informacij, pri čemer ga pogosto kombiniramo z drugim sistemskim orodjem imenovanim *nbtstat* (ta pridobi imena domen in delovnih skupin, ki jih nato uporabimo v *net view*). Za pridobitev podrobnih informacij o virih v skupni rabi uporabimo ukaz: **net view /Domain**

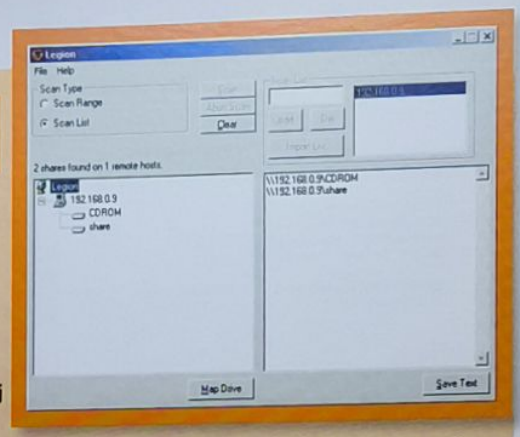
Tako smo pridobili seznam razpoložljivih domen v omrežju in razkrili vse aktivne sisteme omrežja. Naslednji ukaz nam bo razkril posamezne računalnike v izbrani domeni: **net view /domain:Imedomene**

Še namig: da bi pregledali dostopne datoteke v skupni rabi, ne potrebujete imena domene ali imena NetBIOS. Namesto tega lahko preprosto uporabite naslov IP v sintaksi (recimo: **net view\\10.0.0.10**). Kar pomeni, da lahko o datotekah v skupni rabi na določenem računalniku izveste marsikaj, ne glede na to, kje na svetu se ta računalnik nahaja. Omenjeno velja seveda le v primeru, ko tarča nima svojega NetBIOS-a preko vrat TCP (NBT) zaščitenega s

Legion

Predstavljamo vam pomočnika številka dve

Vzpostavljanje anonimne povezave in ročna uporaba opisanih orodij sta uporabni metodi predvsem v primeru usmerjenega napada. Večina hekerjev bo za iskanje izpostavljenih virov v skupni rabi raje uporabila pregledovalnik NetBIOS. Eden bolj popularnih tovrstnih pregledovalnikov je tudi *Legion*, ki je sposoben odkrivati vire v skupni rabi, hkrati pa ima tudi orodje, ki deluje na principu surove sile, za nasilno vdiranje virov v skupni rabi, ki so zaščiteni z geslom. Orodje najdete na spletnem naslovu www.cotse.com/tools/netbios.htm.



***Legija* se bo s surovo silo spravila tudi na vire zaščitene z geslom.**

požarnim zidom oziroma filtrom paketov.

Naslednji ukaz nam bo razkril datoteke v skupni rabi na sistemu Mraz: **net view \\Mraz**

Sedaj smo v fazi, ko smo na Mrazu odkrili datoteke v skupni rabi in tako se lahko na njih povežemo: **net use * \\Mraz\mp3**

Tako bi dobili dostop do mape mp3 in jo označili kot naslednji dostopni disk v našem sistemu, kar označuje * v ukazni vrstici. Lahko bi tudi naleteli na situacijo, ko je dostop zaščiten z geslom. V tem primeru potrebujemo veljavno uporabniško ime in geslo. Oboje bi nato vnesli z ukazom v obliki **net use /u: <uporabniško ime><geslo>**. Na ta način pa ne bomo prišli prav daleč, zato si oglejmo IPC$ (administrativne vire v skupni rabi).

NADALJEVALNI TEČAJ

Sistemi Windows NT in 2000 imajo administrativne vire v skupni rabi, ki niso tipične datoteke v skupni rabi, do katerih bi lahko dostopali s pomočjo "Network Neighbourhood" ali "My network places". Prav tako teh virov ne moremo videti z uporabo ukaza net view, saj so skriti, kar nam pove znak $ na koncu imena. Pomembno dejstvo je to, da ti viri informacij obstajajo; če si pridobimo administratorsko geslo, lahko do njih dostopamo z uporabo klasičnega ukaza net use. Dodaten vir v skupni rabi je dostopen tako, da lahko administratorji neke domene pošiljajo ukaze med strežniki. Ta deljeni vir se imenuje IPC$, kar je okrajšava za InterProcess Communications.

Zagotovo ste pomislili, da je IPC$ zaščiten z močnim administratorjevim geslom, a ni tako, saj nekatere aplikacije zahtevajo uporabo IPC$ brez avtentifikacije. Z dostopom do IPC$ sicer ne boste pridobili popolne kontrole nad sistemom, vsekakor pa ste na dobri poti do pridobitve novih informacij.

Za ustvarjanje privilegiranega kanala med vašim sistemom in sistemom z IP na primer 192.168.1.13, uporabimo naslednji ukaz: **net use \\192.168.1.13\IPC$ "" user:""**

Tako, zdaj lahko uporabimo nekatera druga orodja, da bi si pridobili informacije, do katerih prej nismo imeli dostopa. Te informacije so zlasti uporabniška imena, skupine, politike, sistem številke ID (SID). Vsakokrat, ko se povežete na IPC$, pa se prepričajte da ste temeljito počistili za seboj. Zato za prekinitev povezave uporabite: **net use\\192.168.1.13\IPC$/delete**

Če tega ne boste storili, bo žrtev, kljub temu, da ste zapustili njen sistem, še vedno lahko videla vašo povezavo kot aktivno in tako s pomočjo ukaza *net session* ali *nbtstat* –s ugotovila vaš naslov IP.

> **"Na prvi pogled je videti pridobivanje tovrstnih podatkov prav nedolžno, vendar pa napadalec s pomočjo teh informacij ugotovi, da žrtev ni pripravljena na obrambo"**

GLAVNO ORODJE

Nbtstat je orodje, ki teče iz ukazne vrstice in je lahko koristno uporabljeno za prikaz informacij o povezavah NetBIOS in tabelah imen. Ukaz lahko pridobi informacije, kot so na primer naslov MAC, ime NetBIOS, ime domene in ime katerega koli aktivnega uporabnika. *Nbtstat* uporabljajo sistemski administratorji, vendar pa je orodje, tako kot večina mrežnih orodij, lahko uporabljeno tudi v zle namene, čemur boste v kratkem priča.

V DOS-ovo ukazno vrstico preprosto vpišemo **nbtstat** in program bo vrnil nekaj mogočih načinov uporabe. Če smo v lokalnem sistemu, lahko *nbtstat* uporabimo za nadzor naših lokalnih povezav. Poskusite z **nbtstat –S 2**. Če je nekdo povezan na enega od naših virov v skupni rabi, bomo tako takoj dobili njegov naslov IP. Sedaj lahko udarimo nazaj. Predpostavimo, da je njegov IP 192.168.1.13. Vtipkamo: **nbtstat –A 192.168.1.13**

Nbtstat nam v tem primeru vrača tabelo, ki vsebuje servise NetBIOS, ki so trenutno aktivni v domeni. Da bomo sposobni te informacije izkoristiti, pa moramo najprej nekaj malega vedeti o NetBIOS-u . Imena na tako pridobljeni tabeli bomo namreč prepoznali na podlagi NetBIOS-ove kode formata <##> in vrste ("Type"). Koda "00" in vrsta "UNIQUE" nam denimo povesta, da je na računalniku servis zagnan, zraven vidimo pa tudi ime sistema. Koda "00" in tip "GROUP", pa nam povesta delovno skupino in ime domene, kateri sistem pripada. Kodo "03" uporablja servis za sporočila. Če vidimo kodo "03", vedno preglejmo tabelo do konca, saj omenjena koda prihaja vedno v paru in nam pove ime sistema in ime trenutno prijavljenega uporabnika. Celotna tabela kod NetBIOS bi zavzela preveč prostora, zato si jih oglejte na naslovu **jcifs.samba.org/src/docs/nbtcodes.html.**

Z uporabo *nbtstat* smo tako pridobili ime domene in uporabniško ime. Potrebujemo samo še geslo! Medtem ko NetBIOS-a ne moremo usmerjati, lahko to dosežemo z NBT in uporabo stikala –A. *Nbtstat* lahko uporabimo zoper katerikoli sistem, ki je povezan v internet in dovoljuje prehod prometa NBT na vrata 137, 138 in 139.

Ena od informacij, ki jih *nbtstat* prinaša, je tudi strojni naslov ethernet ali naslov MAC. Naslov MAC je dolg 48 bitov in je predstavljen s pomočjo 12 heksadecimalnih števil. Prvih 6 števil predstavlja proizvajalca mrežne kartice, zadnjih 6 števil predstavlja serijsko številko mrežne kartice.

Sistemi Windows standardno delijo zgoraj opisane informacije, ker drugače ne morejo delovati v omrežju. Pomembno dejstvo je, da sistemi ne beležijo opisanih dostopov v svoje varnostne datoteke. Preostane vam samo to, da uporabite požarne zidove in sisteme za zaznavanje vdorov in z njihovo pomočjo spremljate tovrstni zunanji promet.

DRUGA MOŽNOST

Regdmp prav tako deluje v okolju Windows, najdemo pa ga lahko v Windows NT Resource Kitu. Omenjeno orodje omogoča prevzem ključev iz registra na standardni izhod oziroma v tekstovno datoteko. Če heker dobi dostop do ukazne vrstice v vašem sistemu, lahko uporabi *regdmp* in prevzame posebno zanimive ključe in vrednosti oziroma celoten sistemski register. Poleg tega pa je *regdmp* uporaben pri preverjanju registra in za iskanje aplikacij, ki v sistemu ne bi smele biti prisotne. Na ta način se lahko prepričamo, da nihče ne uporablja zlonamernih reči, kot sta *Netcat* in *Netbus*. *Regdmp* pa ima vgrajeno tudi možnost, s pomočjo katere lahko dostopamo do registra z oddaljene lokacije za kar uporabimo: **regdmp –m \\192.168.2.10**

Regdmp je uporaben za preiskovalce računalniške kriminalitete, pri čemer jih v registru zanimajo predvsem mesta, s katerih se je v zadnjem času povezovalo na napaden sistem, zadnji dokumenti, do katerih se je dostopalo v sistemu, programi, ki se zaganjajo ob zagonu operacijskega sistema in podobno.

LOPATO V ROKE

Da bomo lahko zakopali malo globlje pod površino omrežja NT, moramo uporabiti orodje iz paketa NTRK (Windows NT Resource Kit). Zadeva se imenuje *nltest* in je sposobna identificirati tako primarni (PDC), kot tudi sekundarni (BDC) upravljalnik domene: **nltest /dclist:Imedomene**

Za nadaljevanje moramo najprej vzpostaviti anonimno povezavo z enim od računalnikov v opisani domeni. Po vzpostavitvi povezave bomo lahko izvedeli tudi podrobnosti o drugih NT domenah, ki so z njim v neposredni povezavi. Te informacije pridobimo s pomočjo ukaza: **nltest /server:<ime_strežnika> i /trusted_domains**

NTRK ima še nekaj dobrih orodij, s pomočjo katerih lahko popisujemo vire v skupni rabi. Med njimi bi omenil zlasti *rmtshare*, *srvcheck* in *srvinfo*. Vsa orodja iz NTRK najdete na spletni strani **www.dynawell.com/support**.

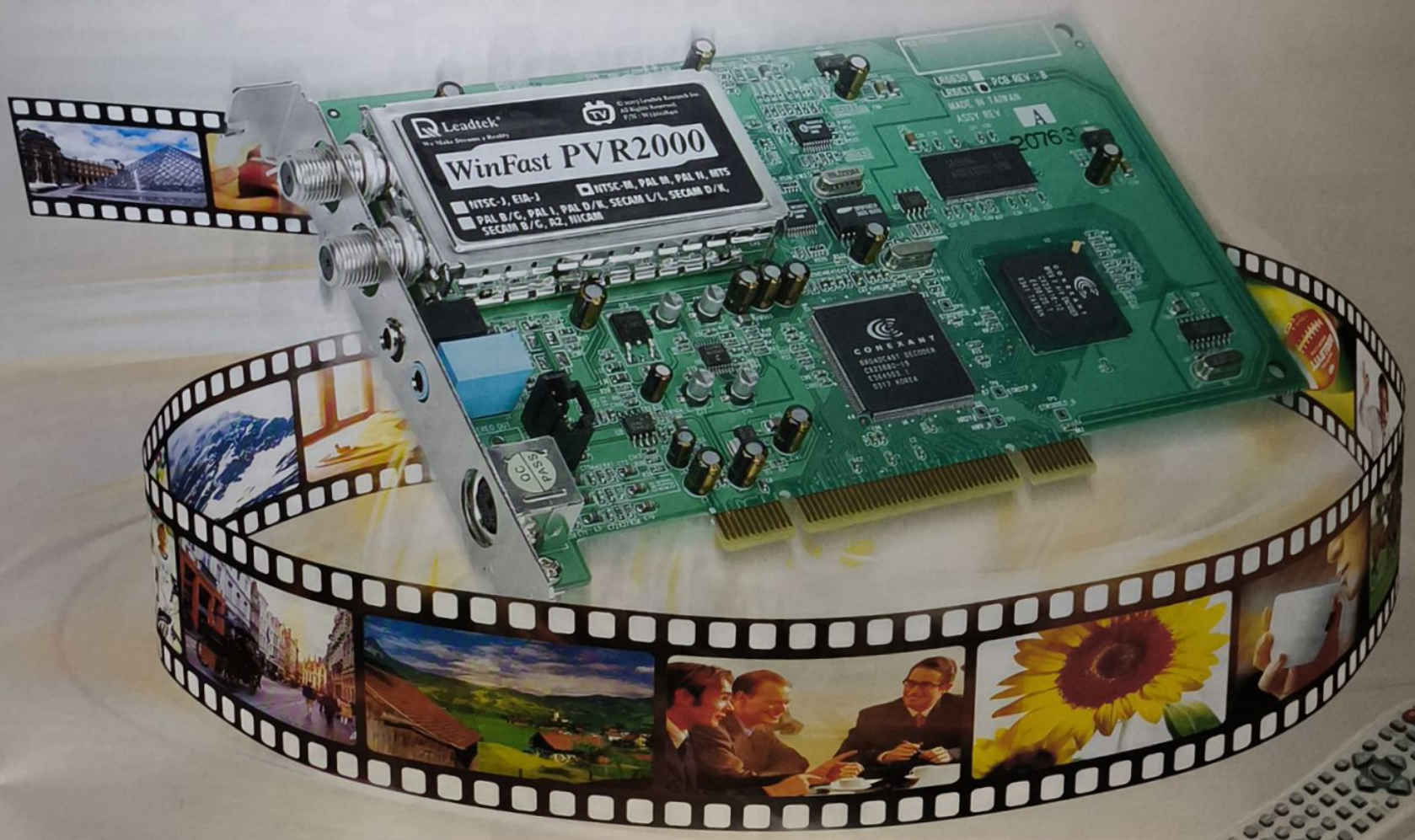
KAJ PA ZAŠČITA?

Skoraj vse tehnike, ki smo jih opisali, slonijo na transportnih mehanizmih NetBIOS-a, predvsem na uslugi imenovanja preko priključka UDP 137 in ostalih priključkov, rezerviranih za NetBIOS. Če blokirate priključke TCP in UDP od 135 do 139 boste onemogočili vse v tem članku opisane tehnike napadov. Radi bi vas opomnili, da Windows 2000/XP nudita nekatere izmed informacij tudi preko priključka TCP/UDP 445 zato morate blokirati tudi ta priključek. Dostop do omenjenih priključkov se najlažje blokira z uporabo usmerjevalnika ali požarnega zidu. Dober način je tudi onemogočenje uslug, kot sta *Alerter* in *Messenger* **PCF**

Leadtek®

We Make Dreams a Reality

MPEG II TV kartica



WinFast PVR 2000

bo vaš računalnik spremenila v domače središče multimedijske zabave. Z vgrajenim strojnim kodiranjem MPEG-II zagotavlja, da se video na vaš disk snema v visoki ločljivosti, ne da bi to obremenjevalo vaš procesor.

www.leadtek.com

WinFast Multimedia Series

TV USB II Deluxe

TV USB II Deluxe
USB 2.0 TV BOX z vgrajenim 3-portnim USB hubom

VC 100

VC 100
Kartica za zajemanje videa

PVR 2000

PVR 2000
TV kartica s vgrajenim strojnim kodiranjem MPEG-II

TV Expert

TV Expert
PCI TV kartica z radijem

DV 2000

DV 2000
PCI TV kartica z 3 priklopi 1394 za DV videokamere

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

S pivcem v roki nad računalniška dejstva

1 **Katera država ima največ računalnikov?**
a) Kitajska
b) Brazilija
c) Mehika
d) Rusija

2 **Canter in Siegel sta leta 1994 kot prva razširjala prevare preko interneta. Kaj sta prodajala?**
a) Informacije o pridruževanju skupinski tožbi
b) Pomoč imigrantom pri pridobivanju bivalne/delovne vize za ZDA
c) Storitve pri zaščiti avtorskih pravic
d) Recept za piškote, vreden 250 dolarjev

3 **Kakšen je bil angleški delovni naslov za film *You've Got Mail* iz leta 1998?**
a) E-mail Is Forever
b) Cyberlove
c) The E-mail Files
d) You Have Mail

4 **Kakšna je internetna končnica imena za Antarktiko?**
a) AA
b) AQ
c) AX
d) AN

5 **Domene katere države se končajo z .il?**
a) Islandije
b) Irske
c) Izraela
d) Italije

Odgovori na strani 97

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**

Pomoč na pladnju

Tehnični guru Gregor Mraz kot pravi multipraktik lačno pogoltne vaše težave in jih pretvori v uporabno mešanico odgovorov

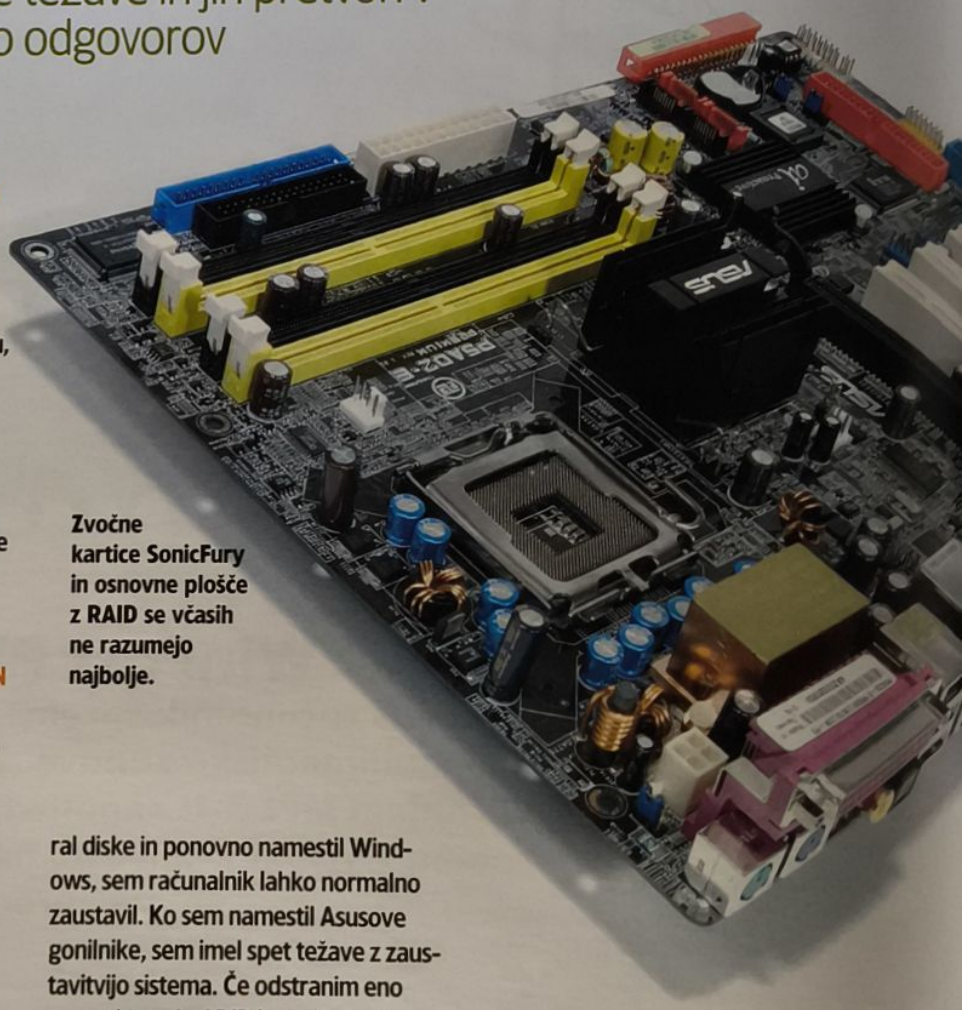
META SPRAŠEVANJE

Kako na pravi način pisati Gregorju

V Gregorju bi rad pisal v zvezi s težavami, ki jih imam z računalnikom. Preden pišem njemu, pa sem se raje obrnil na vas, da mi poveste, kako naj se najbolje lotim spraševanja. Zdi se mi, da je Gregor zadnje čase precej slabe volje (na PCFormat sem naročen komaj nekaj mesecev – ali je Gregor vedno tak ali je to mogoče samo faza?). Ko mi odgovorite, mu bom poslal svoje vprašanje, bi pa res rad izvedel za najboljši način.

KRISTJAN

O Prepričani smo, da ne gre samo za fazo. Žal. Smo ti pa na nek način v odgovor posvetili kar celotno rubriko. Razlogi, da so se pisma, ki smo jih prejeli ta mesec, znašla na teh straneh, so označeni rdeče.



Zvočne kartice SonicFury in osnovne plošče z RAID se včasih ne razumejo najbolje.

ZVOČNE KARTICE

Čudni zvoki

V Pravkar sem računalnik nadgradil z Asusovo osnovno ploščo. Vse skupaj je najprej normalno delovalo. Na začetku sem pogone nastavil na Promise RAID1. Edina težava so bili zvoki v Windows, saj so zveneli kot zaklana mačka. Ko se je Windows postavil, z zvokom ni bilo več težav. Ko sem zaustavil sistem, pa je zaslon naenkrat postal črn, obvestila o zaustavitvi sistema ni bilo, ventilatorji na osnovni plošči in napajalniku pa so se še naprej vrteli. Računalnik sem lahko ugasnil samo tako, da sem držal gumb za vklop/izklop. Reklamiral sem osnovno ploščo, pa so bile z novo ploščo iste težave. Ko sem deaktiviral RAID, formatiral diske in ponovno namestil Windows, sem računalnik lahko normalno zaustavil. Ko sem namestil Asusove gonilnike, sem imel spet težave z zaustavitvijo sistema. Če odstranim eno samo datoteko VXD iz gonilnikov za zvočno kartico SonicFury, vse deluje brez težav. Prav zato sem skoraj prepričan, da gre za težavo s prekinitvami, čeprav sistem ne javlja nobenega konflikta. Na IRQ 5 so namreč zvočna kartica, krmilnik VIA PCI to USB in ACPI IRQ Holder for PCI Steering (ne vem, kaj to sploh pomeni). Med napravami, ki imajo težave, je naveden ACPI IRQ HOLDER FOR PCI STEERING, in sicer z napako ERROR CODE 22. Kako naj to rešim?

JAKA

O [Dolga pisma Gregorja ne osrečujejo, predvsem zato, ker so običajno napisana tako, da jih mora najprej prevesti v slovenščino, da bi sploh razumel, kaj bi bralec rad. Še bolj ga pa razjezi, ko v dolgem pismu bralec niti pošteno ne omeni, za kateri model strojne opreme gre. Gregor pač zelo nerad zapravlja čas z brskanjem po spletu, ker rad hitro odgovarja. Očitno se mu zdi fino, če lahko odgovor strese iz rokava.]

Ko sem prvič delal v tehnični podpori, sem se prijavil za delovno mesto sistemskega operaterja, čeprav moje znanje o računalnikih in omrežjih ni bilo ravno izjemno. Ko sem tretji dan prišel v službo, so mi javili, da se eden od računalnikov ne more prijaviti na datotečni strežnik. Ker sem želel impresionirati svoje sodelavce, sem vnesel nekaj naključnih ukazov v DOS-u. Vtipkal sem DIR, da bi videl seznam direktorijev na

enem od diskov v omrežju, in prejel srhljivo sporočilo "Volume in drive E has no label". Seveda nisem imel pojma, kaj bi naj to pomenilo, bil sem pa prepričan, da ni nič dobrega, zato sem preventivno takoj ugasnil vse datotečne strežnike v zgradbi. Ko je 45 minut kasneje prišel moj šef, me je zalotil, kako sem iskal trakove z varnostnimi kopijami in poskušal ugotoviti, kako bi stanje strežnika povrnil na tisto, kot je bilo prejšnje jutro, s čimer bi seveda zbrisal vse delo prejšnjega dne za več kot 300 zaposlenih. Prav neverjetno mirno mi je šef (ki mu je ime Janez – zdravo, Janez!) povedal, da so diski privzeto brez oznake. Nauk Zgodbe o pogonih brez oznake je ta, da brskanje po sistemu, dokler ne naletiš na kakšno napako, ni pravi način za odkrivanje, kaj je dejansko narobe. Številka "napake" 22 je preprosto oznaka stanja, ki jo Windows dodeli napravam, ki trenutno ne uporabljajo IRQ-ja, ki jim je namenjen. Če boš kartice namestil v druge reže, bodo IRQ-ji, ki so jih uporabljale, pa jih ne uporabljajo več, označeni z napako 22. To seveda pomeni, da zadevo preprosto ignoriraj.

Tvoj način odkrivanja napake pa je pripeljal v neposredno bližino pravega vira težave (veliko, veliko bliže kot je meni uspelo rešiti "težavo" z diski brez oznake), ker je vir tvojih težav ta, da zvočna kartica nepravilno upravlja z IRQ5. Gre za znano težavo s karticami Sonic Fury in določenimi osnovnimi ploščami, ki jo lahko odpraviš tako, da izklopiš krmiljenje PCI za določen IRQ. Ponovno zaženi računalnik in pritisni Delete (ali katero drugo tipko, ki jo zahteva tvoja osnovna plošča), da se zaženejo nastavitve BIOS-a. Poišči razdelek PNP/PCI Configuration in nastavitev "PNP PS Installed" spremeni v "no". Nastavitev "Resources Controlled By" spremeni v "Manual" in IRQ-5 nastavi na "Legacy ISA". Vse ostale IRQ-je pusti kot "PCI/ISA PNP", shrani nastavitve in ponovno zaženi računalnik.

OMREŽJA
Racionalna pasovna širina

V Doma imam širokopasovno povezavo, ki si jo deli šest računalnikov preko ICS. Težava je v tem, da si določene aplikacije (še posebej programi P2P) prisvojijo celotno pasovno širino, tako da je internet na drugih računalnikih blazno počasen. Ali obstaja kak način za omejevanje pasovne širine za vsakega uporabnika posebej ali za deljenje pasovne širine na enake dele med aplikacijami?

GORDAN

O [Tehnična vprašanja, pri katerih se lahko Gregor postavlja z obvladovanjem omrežij, so vedno popularna.]

To bi lahko rešil s strežnikom proxy, a si boš po mojem mnenju želel, da se tega sploh ne bi lotil, še preden boš vse skupaj speljal do konca. Strežnik proxy je program, ki razdeljuje internetno povezavo v skladu s pravili, ki jih določiš. Brezplačen primerek takega strežnika je *Squid*. Na **tinuyrl.com/7qhu4** boš našel dokaj dobra navodila, v bistvu pa

FAQ
Petabox

Več prostora za podatke, kot si ga sploh lahko predstavljate.

Za kaj gre?
Za množico računalnikov, povezanih v omrežje, ki imajo skupne kapacitete diskov 1,5 petabajta.

Kako velik je petabajt?
Milijon gigabajtov.

Kdo sploh potrebuje tolikšno kapaciteto?
Internet Archive (www.archive.org), neprofitna organizacija, ki ustvarja slike celotnega interneta, ima tak Petabox.

Koliko ta stvar nora sploh stane?
Trenutna inkarnacija strojne opreme stane približno 400 tolarjev za gigabajt.

Več kot 400 milijonov?!
Seveda. Gre namreč za 600 PC-jev v 16 serijah po 2.500 diskov. Vsak PC v Petaboxu ima vgrajeno osnovno ploščo mini-ITX s 512MB pomnilnika in štiri Hitachijeve trde diske. Za operacijski sistem se uporablja Debian ali Fedora Linux.

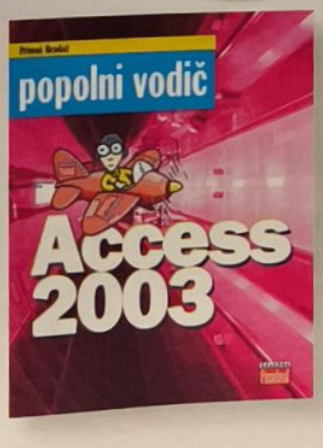
Kako so ti diski sploh povezani?
Capricorn Technologies, podjetje, ki je izdelalo Petabox, je eksperimentiralo z RAID5, a so se na koncu odločili za konfiguracijo JBOD.

Kaj je JBOD?
Just a Bunch Of Disks. Diski JBOD so povezani na tak način, da so del enega samega pogona. Rezultat tega so znatno nižji stroški. Z omrežjem pri Internet Archive upravljata samo dva operaterja, in sicer en polno zaposlen in en honorarni sodelavec.

Preberite več na
www.capricorn-tech.com

Nočna omarica
Ta mesec je Gregor prebiral...

Popolni vodič Access 2003
Avtor Primož Bradač **Založnik** Pasadena **Cena** 9.890 SIT



Mokre sanje vsake programske skupine so, da nekdo o njihovem izdelku napiše knjigo, ki je debela kot slonovo stegno. In če so imeli fantje pri Microsoftu sploh še kakšne neizpolnjene želje, jih je s knjigo *Access 2003* izpolnil naš Primož Bradač. Zadeva ima 1136 strani! In, kar je še pomembneje, nobena ni šla v nič. Poglavja so smiselno razvrščena, knjiga je polna koristnih namigov, nazornih primerov in vodičev, ki vas za roko popeljejo skozi principe delovanja določenih elementov *Accessa*. Pomemben del tako zajetne knjige je gotovo tudi stvarno kazalo, ki pa je zaradi svoje organiziranosti ni najmočnejša plat knjige. Primer: če vas zanima, kaj hudiča v Accessu pomeni "Form", boste morali pogledati pod črko A in najti iskano kot podvnos vnosa Application. Drugače pa vse čestitke avtorju za zares gigantski podvig.

Kodak

EasyShare Z740

- 10X optični zoom (50x total zoom)
- 5.0 MP ločljivost tipala max. 2576x1932
- 46mm (1,8") velik LCD zaslon z visoko ločljivostjo

Leče: KODAK RETINAR Aspheric All glass, tipalo 1/2.5" CCD (5.36 m. točk), Zoom wide: f/2.88-8, Zoom tele: f/3.7-8, snemanje videa z zvokom 640 x 480, 18 programov fotografiranja, bliskavica, spomin 32MB, reža za SD/MMC, ISO 80-160 (avtomatično) in 80,100, 200, 400, 800, USB, 2x AA baterija, Tiskanje fotografij s pritiskom na en gumb.

EasyShare Printer Dock Series 3
Tiskanje fotografij do 10 x 15 cm (vodoodporne)
Hitrost tiskanja: 90 sek./fotografija 10 x 15cm
Polnilec baterij vašega fotoaparata
Kodak EasyShare

Cena kompleta fotoaparata in tiskalnika:

99.900 SIT

Pooblaščeni prodajalci:
Harvey Norman, trgovine JAE, trgovine Emisija, Rolan, trgovine jantra, E.Leclerc, Ebatt, Mdex, SebaNet, UniHit, Teal, FreeCom, SatCom, www.pcplus.si

Cene so informativne, so v SIT in e vsebujejo DDV, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pridržujemo. Kodak d.o.o., Stegne 23, Ljubljana

VIRUS MESECA

Biološka nevarnost

Ni pomembno koga poznate, temveč s kom se rokujete.

Ime W32.Qdens.B
Vrsta Worm
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/
Število izbruhov <50
Virulence Nizka
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 22. 6. 2005

Simptomi

W32.Qdens.B je črv, ki se poskuša širiti preko QQ Messengerja. Ko se zažene, prikaže sporočilo v kitajščini, ki v prevodu pomeni: "Med namestitvijo je bil zaznan konflikt med sistemom in to programsko opremo. Prosimo vas, da odpravite konflikt ali program namestite na drugem računalniku!" Program nato spremeni vnose v registru, tako da se zažene, kadar zaženete izvršilno datoteko .exe ali besedilno datoteko. Nato z interneta sname datoteko new.dat in uporabi QQ Messenger, da se razpošlje vsem aktivnim kontaktom. Ime datoteke je nakljućno, je pa vedno v kitajščini.

Preventiva

Nikoli ne odpirajte izvršilnih datotek, ki jih prejemate preko programov za internetni klepet.

Zdravilo

V urejevalniku registra poiščite ključ HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\exefile\shell\open\command in zbrišite vrednost "[DEFAULT]" = "[A DOUBLE-BYTE CHARACTER SPACE] "%1" $*"
Nato uredite HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\txtfile\shell\open\command in zbrišite "[DEFAULT]" = "Notepad[A DOUBLE-BYTE CHARACTER SPACE] %1"
S tem boste preprečili le zagon črva, sama datoteka pa ne bo zbrisana.

gre samo za to, da onemogočiš ICS (Internet Connection Sharing – deljenje internetne povezave) v Windows in namesto tega zaženeš proxy. Poskrbi še, da bo proxy tekel samo na tistem računalniku v omrežju, ki je neposredno povezan z internetom. Tvoje omrežje bi torej moralo biti takšno:
modem ➔ računalnik s proxyjem ➔ usmerjevalnik ➔ vsi ostali računalniki. Če omrežje postaviš modem ➔ usmerjevalnik ➔ računalnik s proxyjem ➔ vsi ostali, bodo drugi računalniki v omrežju preprosto zaobšli proxy in se povezovali neposredno z internetom. Če imaš po nik in modem v enem (teh je pri nas sicer izjemno malo), boš moral računalnik s proxyjem povezati z usmerjevalnikom in kupiti dodaten usmerjevalnik, stikalo ali vozlišče za ostale računalnike.

Če enostavno povem: stvar je kompliciran, še preden se sploh lotiš nastavljanja proxyja. Če te zanima le način, da bi omejil promet preko programov P2P, ti predlagam nekaj precej enostavnejšega. Večina usmerjevalnikov namreč omogoča nadzor nad dostopom, tako da lahko dostop določenih računalnikov omejiš na določen čas ali dan v tednu. Najboljši usmerjevalniki omogočajo celo ustvarjanje ločenih profilov za vsak računalnik v omrežju in nadzor na tem, katere internetne storitve (te se določajo s številkami vrat) lahko dostopajo do interneta ob določenem času. Tako lahko enostavno omejiš aktivnost programov P2P na čas dneva, ko omrežja nihče ne uporablja.

TRDI DISK

Neprepoznan disk

V Kupil sem 120GB Samsungov disk, ker mi je sin več kot dva meseca težil, da potrebuje več kapacitete. Do namestitve novega diska je bil v računalniku 60GB disk, na katerem je nameščen Windows XP. Sistem najde disk med zagonom, vidim ga pa tudi v upravitelju naprav, ko odprem My Computer, pa diska ni. Poskusil sem že s celo vrsto nastavitev mostičkov, a je rezultat vedno isti. Ali mi lahko prosim pomagaš?

JANI

O [Blazno enostavno vprašanje, na katerega je mogoče odgovoriti v nekaj povedih, je vedno primerno za objavo.]

Disk najverjetneje samo ni particioniran. Klikni na **Start ➔ Run** in vpiši compmgmt.msc ali klikni z desnim gumbom miške na My Computer in izberi Manage. V oknu **Computer Management** izberi **Disk Management**. Novi disk bi moral biti tukaj viden, le da nima dodeljene črke pogona. Z desnim gumbom miške klikni nanj, da se odpre kontekstni meni, v katerem lahko določiš particijo, potem pa disk še formatiraj.

CHIP D.O.O
MESTNI TRG 4, PE UL.HEROJA STANETA 4
3310 ŽALEC, INFO@CHIP.SI, WWW.CHIP.SI
TEL.:(03) 712 12 00, FAX:(03) 712 12 20

SPLOŠNI IN PLAČILNI POGOJI:

NOVE RAČUNALNIŠKE IDEJE IN REŠITVE

RAČUNALNIŠKI SESTAVI CHIP

AMENITY 2800+/754
osnovna plošča BIOSTAR K8T800, procesor AMD SEMPRON 2800+/754, spomin 512Mb DDR400, grafična kartica GEFORCE FX5500 128Mb, gibki disk 1.44 Mb, trdi disk 160Gb 7200 vrt., ohišje VIKING ATX MIDI TOWER 350W, zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100 UTP, DVD(-/+)RW NEC ND-3540 16X DUAL LAYER
95.990,00 SIT z DDV SUPER CENA

AMENITY 64 3000+/939
osnovna plošča BIOSTAR K8T890, procesor AMD 64 3000+/939, spomin 512Mb DDR400, grafična kartica RADEON X550 256Mb, gibki disk 1.44 Mb, trdi disk 160Gb 7200 vrt., ohišje VIKING ATX MIDI TOWER 350W, zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100 UTP, DVD(-/+)RW NEC ND-3540A 16X DUAL LAYER
119.990,00 SIT z DDV SUPER CENA

AMENITY 3200+/939 GT
osnovna plošča BIOSTAR K8T890, procesor AMD 64 3200+/939, spomin 512Mb DDR400, grafična kartica GEFORCE FX6600 GT 128Mb, gibki disk 1.44 Mb, trdi disk 200Gb 7200 vrt., ohišje VIKING ATX MIDI TOWER 350W, zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100 UTP, DVD(-/+)RW NEC ND-3540A 16X DUAL LAYER
155.990,00 SIT z DDV SUPER CENA

AMENITY 3200+/939 SLI GT
osnovna plošča BIOSTAR NF4 SLI, procesor AMD 64 3200+/939, spomin 1024Mb DDR400, 2x grafična kartica GEFORCE FX6600GT 128Mb, gibki disk 1.44 Mb, trdi disk 250Gb 7200 vrt., ohišje VIKING ATX MIDI TOWER 350W, zvočna kartica 5.1, mrežna kartica 10/100 UTP, DVD(-/+)RW NEC ND-3540A 16X DUAL LAYER
225.990,00 SIT z DDV SUPER CENA

PRENOSNI RAČUNALNIKI LEO SMARTBOOK

PRENOSNIK LEO 8900C
procesor INTEL Celeron M360 - 1.4GHz, spomin SODIMM 512Mb DDR, trdi disk 40Gb, optična enota DVD(+/-)RW 16x DL, grafika integrirana na osn.plošči, zaslon LCD 15" XGA - 1024x768, faxmodem V.90 56kB/s, LAN 10/100-based T, touch pad, bat.Li-Ion, mikr., 4xUSB 2.0, 1xVGA, 1xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in, PC Card typ II, mere 326x277x22–36mm, teža 2,6kg
159.990,00 SIT z DDV SUPER CENA

PRENOSNIK LEO 2100
procesor INTEL Pentium M735 - 1.7GHz, spomin SODIMM 512Mb DDR, trdi disk 80Gb, optična enota DVD(+/-)RW 16x DL, grafika ATI MOBILITY RADEON 9700 64Mb VRAM, zaslon LCD 15" XGA - 1024x768, faxmodem V.90 56kB/s, LAN 10/100-based T, touch pad, bat.Li-Ion, mikr., 4xUSB 2.0, 1xVGA, 1xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in, PC Card typ II, 1xCard Reader, 1xFirewire mere 328x268x24–30mm, teža 2,4kg
259.990,00 SIT z DDV SUPER CENA

PRENOSNIK LEO 2600SXH
procesor INTEL Pentium M735 - 1.7GHz, spomin SODIMM 1024Mb DDR II, trdi disk 80Gb, optična enota DVD(+/-)RW 16x DL, grafika ATI MOBILITY RADEON X700 128Mb VRAM, zaslon LCD 15" XGA - 1024x768, faxmodem V.90 56kB/s, LAN 10/100-based T, touch pad, bat.Li-Ion, mikr., 4xUSB 2.0, 1xVGA, 1xTV-out, 1xLine-out, 1xMic-in, PC Card typ II, 1xCard Reader, 1xFirewire mere 328x268x24–30mm, teža 2,4kg
299.990,00 SIT z DDV SUPER CENA

MINI PC BIOSTAR IDEQ
SUPER CENA
KO MAJHNOST NI VEČ PREDSODEK

NAKUP NA POLOŽNICE 3–24 OBROKOV, DO 300.00,00 SIT

TEŽAVE Z WINDOWS

Počasno zaustavljanje

V Moj računalnik se hitro zažene, a traja zelo dolgo, da se zaustavi. Zakaj?

VANJA

O [Kratka vprašanja so dobra, ker se Gregorju ni treba ubadati s popravljanjem slovničnih napak. In če lahko v odgovor še malo filozofira, je še toliko bolje.]

Ko se računalnik zažene, se procES začne v znanem stanju, tako da bi se moral zagnati v fiksno določenem času z določeno strojno in programsko konfiguracijo. Pri zaustavitvi sistema pa mora Windows zaustaviti vse tekoče procese, odstraniti vse izmenljive pogone, zapisati vse podatke, ki so bili shranjeni v predpomnilniku in že zilijon drugih stvari, ki so odvisne od tega, kar si počel, ko si pognal zaustavitev sistema. Zato zaustavitev sistema skoraj vedno traja dlje kot zagon. Razlog za znatno podaljšanje tega časa so najverjetneje aplikacije, ki od tebe zahtevajo kakšno potrditev. Windows XP je bil tudi zasnovan tako, da se zažene v najkrajšem možnem času, ker je zagon tisti, zaradi katerega se uporabniki najpogosteje pritožujejo. Zakaj se sploh obremenjuješ s tem, kako dolgo traja zaustavitev sistema? Če sistem zaustaviš, ga očitno nimaš več namena uporabljati, kajne? Torej lahko tudi malce počakaš. Ni ti treba sedeti pred računalnikom in čakati, da bo slika na monitorju izginila. Če zaustavitev ne traja dvajset minut, se s tem ne obremenjuj.

TEOLOGIJA

Blagoslovi me, oče

V Prejmite iskren blagoslov s Ptujskega polja. Tako kot drugod (naj mi Bog odpusti, če delam krivico komurkoli) smo tudi v tem delu čudovite Slovenije krivi manjših in večjih grehov. Gospodovega leta 1957 mi je bilo dano, da sem občestvu dala svojega tretjega sina in petega otroka. Vse se je spremenilo od tistega dne. Včasih nam gre slabše, včasih boljše. Verjamem, da mi je široko gledano boljše in da sem bolj razumevajoča in laže odpuščam, kot v svojih mladih letih. Bog me je letošnjega junija namreč blagoslovil z 80. letom življenja, tako da bi vam bila lahko babica.

In moj tiskalnik še vedno ne deluje, imenuje se Epson C84. Če vam bo dano spoznanje rešitve moje težave, bi vam bila v srcu vedno hvaležna.

MAJDA

O [Klasično vprašanje računalniškega norca. Gregor se lahko le redko upre skušnjavi, da se ne bi delal norca iz takšnih izbruhov.]

V začetku je bila Beseda in Beseda se ni hotela natisniti. Zato v zameno preizkusi Beležnico in poglej, če bo pomagala. Če ne, na ta dan natisni stran preizkušnje s pogovornega okna z lastnostmi tiskalnika iz plošče nadzora. In glej, če stran preizkušnje se ne prikaže v vsej svoji slavi, brez strahu. Če zgodi se kaj tako strahotnega, snemi najnovejše gonilnike z interneta in preveri stanje sodov z barvo. Zmagovalcu bo dano jesti z drevesa življenja, ki je v Božjem raju. Poznam tvoj trud in tvoje delo: in ti si svojo dušo zaupal tistim, ki so lažni apostoli, ki delajo v drugorazrednih računalniških trgovinah, te pa so sinagoge [OK, bo dovolj, preden nas kdo toži – Urednik].

AKRONIMI

Prelen, da bi uporabil wikipedia.org

V Ali mi lahko prosim razložiš, kaj pomenita zelo nenavadni kratici JPEG in MPEG?

ANDRAŽ

O [Na to vprašanje je prav tako mogoče hitro in enostavno odgovoriti, pa še blazno slabo besedno igro si lahko privošči za konec.]

Tukaj gre za potencialno izjemen trenutek v zgodovini reševanja računalniških težav. Celotno vprašanje je bilo namreč napisano kar v zadevi e-sporočila, kar mi je dalo odlično idejo. Če bi vsi to počeli, bi lahko to rubriko spisal, ne da bi sploh moral sneti sporočila s strežnika, kar bi znatno zmanjšalo količino spama, ki ga prejemam. Tako od zdaj naprej zahtevam, da bodo vsi uporabniki, ki bodo vprašanje spravili v zadevo sporočila, deležni posebne prednostne obravnave.

Težava s tako kratkimi vprašanji pa je, da je reševanje težav neprimerno težje, če ne dobim podrobnejših informacij oziroma če ne vem, kaj bi sploh radi od mene. V tvojem primeru pa lahko brez težav povem, da akronima pomenita Joint/Motion Picture Experts Group, sem pa trdno prepričan, da bo ta odgovor botroval še dodatnim desetim nadležnim vprašanjem. Na primer, kaj je "Joint Picture". Mogoče film o marihuani?

TEŽAVE V IGRAH

Morilski zvok

V *Counter-Strike: Source* igram kakšne tri mesece, nekega jutra pa se je igra preprosto začela sesuvati. To se dogaja, ko raznese dimno ali svetlobno bombo na taki razdalji, da jo moj lik vidi ali sliši. Menil sem, da gre pač za enega tistih "čudnih" problemov, zato sem formatiral disk in ponovno namestil sistem. Po treh formatiranjih in ponovnih nameščanjih se igra še vedno sesuva. Na forumu na steampowered.com sem zasledil, da obstaja kar nekaj igralcev, ki imajo enake težave, a nihče ni napisal ničesar o tem, kako bi zadevo rešili. Pri podpori pri Steamu pravijo, da gre za težave z zvočno kartico, a ni nič bolje, če jo onemogočim. Pogovarjal sem se s prijateljem, ki mi je povedal, da zna Gregor rešiti vse težave, zato upam, da boš rešil tudi moje.

MARKO

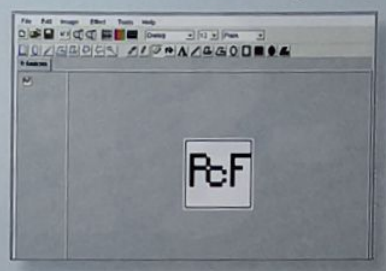
O [Javno sicer razglaša, da ga prilizovanje in slavospevi sploh ne ganejo, kar pa sploh ni res, ker je po kakšnem takšnem pisemcu Gregor vedno boljše volje. Sicer le za kakšno uro, a je že to bolje kot nič.]

Poskusi zvočno kartico fizično odstraniti iz računalnika, preden jo končno odpišeš kot povzročitelja težav. Če ti verjamem na besedo, da je *Counter-Strike* prej delal brez težav z isto strojno in programsko opremo, bi rekel, da je vzrok za tvoje težave skoraj gotovo kakšna okvarjena datoteka, bodisi v sami igri ali v gonilniku za kak kos strojne opreme (najverjetneje za zvočno ali grafično kartico). Oba gonilnika ponovno namesti in še enkrat poskusi. Če si pa v tem času namestil več različnih orodij, demo iger ali sharweare programov, dodal pomnilnik, zamenjal osnovno ploščo ali odstranil kak ventilator, bo odkrivanje vzroka za napako precej težavnejše, saj boš moral računalnik postaviti v stanje, kot je bilo pred tremi meseci in začeti uvajati spremembe, posamično in po možnosti v pravem vrstnem redu. Ta proces lahko seveda traja več dni, a bo žal potreben.

[No, Kristjan, zdaj ti je verjetno jasno, da je najbolje, če napišeš kratko vprašanje o starih Macih – po možnosti tako, na katerega je mogoče odgovoriti z eno samo besedo – v katerem seveda pohvališ Gregorjevo genialnost, pa bo vprašanje prav gotovo objavljeno.]

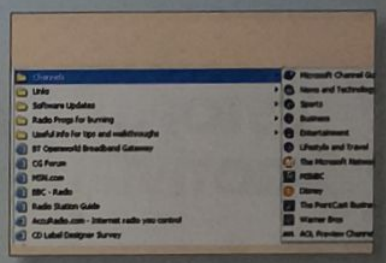
Ustvarjanje Faviconov

Znebite se modrega e-ja



1 Kaj je Favicon?
Faviconi so tiste ikone, ki se namesto privzetega logotipa *IE* pojavijo v naslovni vrstici določenih spletnih strani. Začnite z ikono, veliko 16x16 pik in 16 standardnimi barvami v Windows. Na strani **www.imageauthor.com/index2.jsp** lahko ustvarite ikono kar na internetu.

2 Uporaba ikone
Ikono shranite kot favicon.ico in jo shranite v korenski direktorij vaše spletne strani. Ko se stran naloži, bo brskalnik samodejno poiskal ikono in jo prikazal v naslovni vrstici. Te ikone znajo prikazovati samo novejši brskalniki, torej *IE5* in novejši oziroma drugi novejši brskalniki.



3 Več ikon
Če želite uporabiti različne ikone za vsako podstran, lahko to storite z ukazom LINK. Na vsaki podstrani v razdelek HEAD pripišite naslednjo vrstico kode: <LINK REL="SHORTCUT ICON" HREF="pravaikona.ico">

4 Pa še opozorilo
Ko shranjujete strani med priljubljene, se ikona shrani, tako da se je boste težko znebiti, tudi če zbrišete zaznamek. Če torej shranite ikono med priljubljene in jo kasneje spremenite, nove ikone na svojem računalniku mogoče ne boste mogli videti.

Odgovor: 1a, 2b, 3d, 4b, 5c

POSTANITE F-SECURE PARTNER!

VSTOPITE V MREŽO PARTNERJEV – PONUDNIKOV VRHUNSKE PROTIVIRUSNE ZAŠČITE RAČUNALNIŠKIH SISTEMOV F-SECURE

Kot edini zastopnik podjetja F-Secure v Sloveniji in na področju republik nekdanje Jugoslavije podjetje Medinet d.o.o. (Amis) širi mrežo svojih partnerjev. Pripravljamo jesenski **F-Secure Roadshow**, na katerem se vam želimo podrobneje predstaviti.

Če si tudi v vašem podjetju želite razširiti tržišče, povečati svojo ponudbo s prvovrstnimi rešitvami za IT zaščito in ne nazadnje več zaslužiti, ste natanko ta, ki ga iščemo.
Pridružite se nam na krajših predstavitvah, predvsem pa ob prijetnem druženju in razgovorih o prednostih partnerstva z F-Secure ter možnostih vključevanja v partnersko mrežo.

Roadshow bo potoval po naslednjih mestih (udeležba je brezplačna):

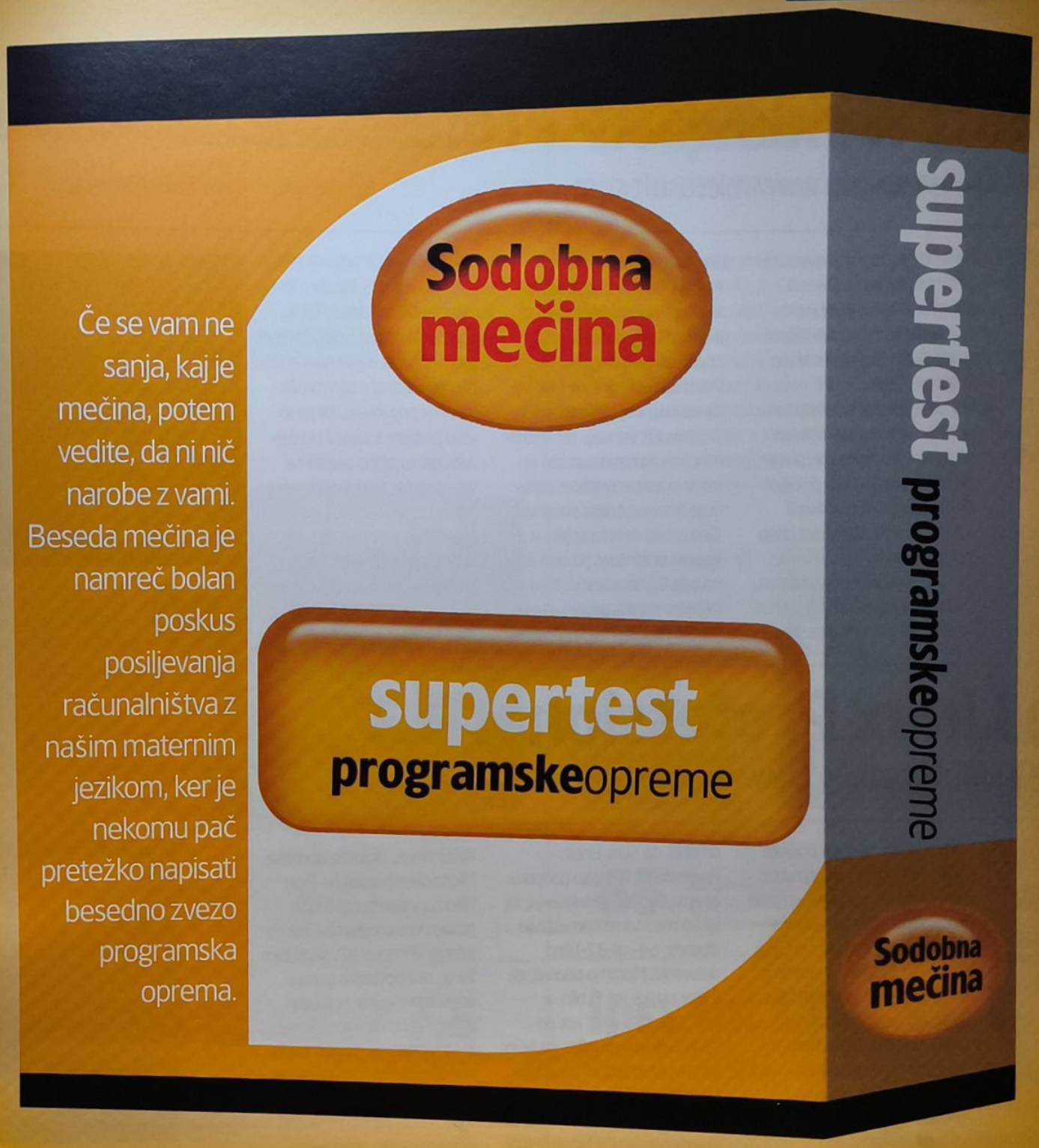
23.09.2005 - Portorož (Hotel Bernardin)
10.10.2005 - Celje (Hotel Štorman)
12.10.2005 - Novo mesto (Hotel Grad)
18.10.2005 - Maribor (Hotel Habakuk)
19.10.2005 - Ljubljana - (Hotel Domina)
24.10.2005 - Nova Gorica (Kongresni center Perla)
28.10.2005 - Murska Sobota (Hotel Ajda)

F-Secure vsem partnerjem omogoča brezplačno uporabo vseh izdelkov F-Secure.

Prijave in informacije
Web: www.f-secure.si/prijave
E-mail: info@f-secure.si
Tel: 02 330 5064

F-SECURE®
BE SURE.

www.f-secure.si
info@f-secure.si



Če se vam ne sanja, kaj je mečina, potem vedite, da ni nič narobe z vami. Beseda mečina je namreč bolan poskus posiljevanja računalništva z našim maternim jezikom, ker je nekomu pač pretežko napisati besedno zvezo programska oprema.

Moramo priznati, da je programska oprema je s stališča supertestov precej zapostavljena. Supertesti se skoraj vedno vrtijo okoli strojne opreme, pa naj bodo to grafične kartice ali pa zunanje priključne naprave. Naš Aljoša se je na vse pretege trudil, da bi nas prepričal, da smo podoben supertest že naredili, a se mu nismo pustili pretentati. Leta 2003, pa kaj še, kdo pa se še sploh spomni, kaj se je takrat dogajalo... Supertest programske opreme smo se torej odločili narediti in nič nas ni ustavilo na tej poti. Razen seveda dejstvo, da je težko primerjati različne programe med sabo. Rešitev tega je bila ukinitev tabele, ki bi jo resnično težko naredili pregledno. Toda zakaj sploh test programske opreme? Preprosto zato, da vas naučimo preprostih dejstev, da Windows ni edini operacijski sistem na svetu in da vidite, kateri programi so najbolj popularni in največkrat uporabljani. Poleg tega je fino vedeti, kaj bo določena programska oprema zahtevala od vas in vašega sistema, čeprav ni nič narobe, če razmišljate v slogu, da je več bolje.

Operacijski sistemi so občutljivo območje za testiranje. Dejstvo je, da večina med vami uporablja Microsoftov Windows XP, ki je, kot mnogi pritrjujejo, dober in stabilen operacijski sistem. Vendar Windows ni edini, čedalje več ljudi se odloča za to ali ono izvedenko sistema Unix. Mamljiva je predvsem cenovna ugodnost, saj dobite operacijski sistem zastonj, le pretočiti ga bo treba z interneta.

Kmalu boste opazili, da se supertest dotika več področij, ne samo operacijskih sistemov. Na seznam udeležencev so prišli tudi grafični programi, ki so nepogrešljivi, kadar morate obdelati kompleksno sliko, takšne in drugačne zbirke pisarniških programov, spletni brskalniki, e-poštni odjemalci, programi za snemanje medijev, predvajalniki, na koncu pa še razred, v katerem so nepogrešljivi programi, brez katerih mnogi med nami ne bi preživeli. Pomembno vodilo med ocenjevanjem programske opreme je bilo razmerje med preprostostjo uporabe in učinkovitostjo. Gotovo se boste strinjali, da sta to pomembna kriterija, saj je težko hvaliti program, ki zaseде 200MB prostora in je enako učinkovit kot tisti, ki zaseda le 100MB. Čeprav so danes trdi diski dokaj poceni, nam ni vseeno, s čim jih zapolnjujemo.

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

Microsoft Windows XP Professional X64 Edition

Cena 37.990 SIT **Na spletu** www.microsoft.com

PODROBNOSTI

Min Athlon64 ali Intel z EM64T, 256MB pomnilnika, 4GB trdega diska

Opt Athlon 64 ali Intel z EM64T, 1GB pomnilnika, 160GB trdega diska

Razmišljanje o početju korporacije AMD: naredili bomo 64-bitni procesor, ki bo boljši od konkurence, Microsoft bo naredil operacijski sistem zanj in nato bomo bogati in uspešni.

Razmišljanje o početju korporacije Intel: počakali bomo z ukazi x64 še kakšno leto, preden jih bomo uvedli v naših procesorjih. Do takrat bomo podkupili Microsoft, da bo zavlačeval izdajo novega operacijskega sistema.

Resnica je seveda drugačna, toda mnogim se zdi, da je prehodna 64-bitno procesiranje precejšen nateg. Procesorji iz serije Athlon 64 so na voljo že več kot leto dni, operacijski sistem, ki naj bi izkoristil te procesorje, pa je postal dostopen šele pred kratkim. Pravimo, naj bi, ker se je izkazalo, da vas čaka z uporabo te različice Windows XP več težav kot srečnih trenutkov. Kot prvo, uporaba sistema ne prinese praktično nobenega pravega občutka pospešitve. Glede na to, da je funkcijsko in vizualno ta Windows povsem enak navadni 32-bitni različici, bi od takšnega sistema pričakovali vsaj hitrejše delovanje. Toda ne, operacije se odvijajo le odtenek hitreje, kar vsekakor ni to, kar sta obljubljala AMD in Microsoft. Žal pa boste za ta odstotek plačali krepak davek, saj potrebujete nove gonilnike za vso strojno opremo. Za večino je poskrbljeno, žal pa so veliki problemi s tiskalniki in skenerji, kjer so očitno pozabili na vaše potrebe. Sicer je sistem potreben za poganjanje 64-bitnih programov, prav tako pa brez težav zaganja 32-bitne različice programov, kar na papirju pomeni še večjo uporabnost, pa menimo, da je trenutno še preveč rizično

80% **PCF pravi...** "Sistem bo postal uporaben, ko bodo zanj na voljo gonilniki."

SuSe Linux Professional 9.3

Cena 27.000 SIT **Na spletu** www.suse.com

PODROBNOSTI

Min AMD Athlon ali Intel Pentium III, 128MB pomnilnika, 2GB trdega diska

Opt AMD Athlon64 ali Intel Pentium 6xx, 512MB pomnilnika, 160GB trdega diska

Odkar je Novell kupil podjetje Suse, se nam ni več potrebno bati, da bi lahko zgrešili pri izbiri kvalitetne distribucije Linuxa. Kot je že dolgo znano, je Linux zastonj in ga lahko snamete z interneta, v trgovinah pa vam lahko zaračunajo le za priročnike in medije. Pri Novellu se tega prav dobro zavedajo, zato v paketu dobite resnično obsežni knjigi o Linuxu.

Glede na to, da Microsoft zganja tolikšen cirkus okoli različice x64, moramo najprej omeniti, da Suse Linux Professional 9.3 daje podporo obema načinoma delovanja, saj lahko med samo namestitvijo izberete 64- ali 32-bitno delovanje. Moramo priznati, da velike razlike res ni bilo, a vseeno je bila večja kot pri Microsoftovem izdelku, pa še ni potrebno skrbeti, ali bo izdelek ustrezal vašim potrebam, saj dobite obe različici za isti denar. Kot mnogi sistemi Linux, je tudi Suse poskrbel, da je sistem preveden v slovenščino, kar že dolgo ni več izključna domena Microsoftovih izdelkov. Prav tako pa v distribuciji dobite mnogo več programov, kot jih ponuja Windows XP, saj sistem že ob prvi postavitvi ponuja praktično vse, kar bi si želeli delati z računalnikom. Če vam je Linux neznan, potem boste potrebovali nekaj časa, da se ga privadite, a naše uredništvo meni, da se vam bo tovrstno učenje še kako obrestovalo.

90% **PCF pravi...** "Če vas mika Linux, vam priporočamo tole distribucijo."

Linspire Five-0

Cena 11.690 SIT **Na spletu** www.linspire.com

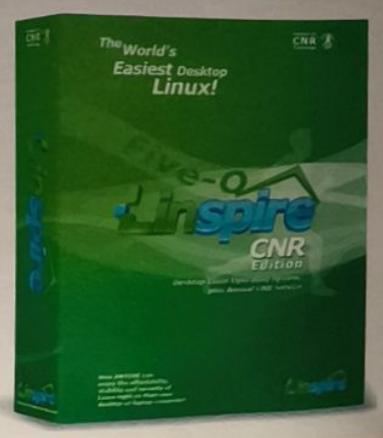
PODROBNOSTI

Min AMD Athlon ali Intel Pentium III, 128MB pomnilnika, 2GB trdega diska

Opt AMD Athlon64 ali Intel Pentium 6xx, 512MB pomnilnika, 160GB trdega diska

Linspire ga oglašuje z sloganom "Najlažji namizni Linux na svetu", in priznati moramo, da se tu skriva kar nekaj resnice. Gre za operacijski sistem Linux, ki zna biti precej težaven za učenje, še posebej, če ste vse svoje življenje uporabljali Microsoftove izdelke, je pa zasnovan tako, da omogoča novincem, ki so vajeni okolij Windows, dokaj enostaven prehod. Že sama namestitev je precej zanimiva, saj lahko Linspire namestite kar na delujoč Windows, po zagonu pa dobite nov sistem, ki se od starega praktično ne razlikuje. Linspire namreč v največji dopustni meri posnema videz in uporabo operacijskega sistema Windows XP, s tem da ponuja še večjo mero varnosti ter mnogo dodatnih programov, kar je tudi značilnost distribucij Linuxa.

Če primerjamo Linspire z drugimi distribucijami Linuxa, kmalu ugotovimo, da je bilo resnično mnogo storjenega na področju uporabniškega vmesnika, ki se precej razlikuje od standardnih močnih orodij Linuxa. Spremenjen in poenostavljen je nadzor nad sistemom, integracija orodij v menije in podobno, vse pa je prirejeno temu, da lahko začetnik v Linuxu brez težav najde tisto, kar išče. Seveda pa se kot uporabnik Linuxa izognete ogromni večini virusov, saj jih je večina spisana za okolja Windows.



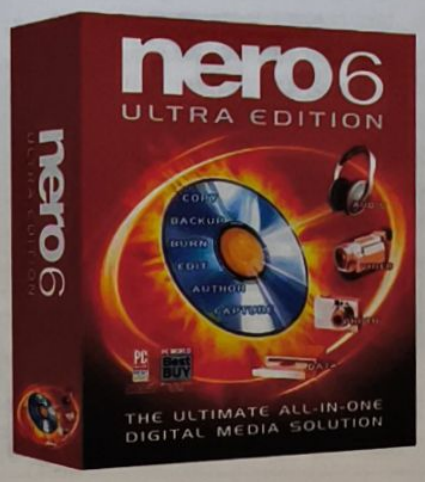
82% **PCF pravi...** "Stabilnost Linuxa, pomešana z videzom Windows XP."

Nero 6 Reloaded

Cena 16.730 SIT **Na spletu** www.ahead.de

Nero Burning Rom je eden najbolj pogostih programov, ki jih lahko najdete priložene zapisovalnikom medijev CD ali DVD. To sploh ni slabo, saj gre za enega najboljših programov za snemanje, tako rekoč sinonim za to, kaj mora program vključevati. Ahead je napovedal, da bo izdal različico 7, vendar je do zaključka revije nismo dobili v uredništvo, da bi jo uvrstili v supertest. Nič ne de, si bo pa prislužil lasten opis v eni izmed naslednjih številk *PCF*.

S tem programom boste medije zapisalo tako hitro, kot je Neron požgal Rim (naslov programa in njegova slika je točno to, rimski cesar, ki je požgal slovito mesto), vendar pa se vam ne bo potrebno bati, da bi karkoli odpovedalo v sistemu. Program podpira vse vrste snemalnikov, kar jih je na tržišču, Ahead pa skrbi, da lahko ob prihodu novih modelov brez težav posodobite program. Vmesnik je zelo logičen in preprost za uporabo, še posebej pa boste znali ceniti *Nero Express*, ki je eden najboljših čarovnikov, kar smo jih videli.



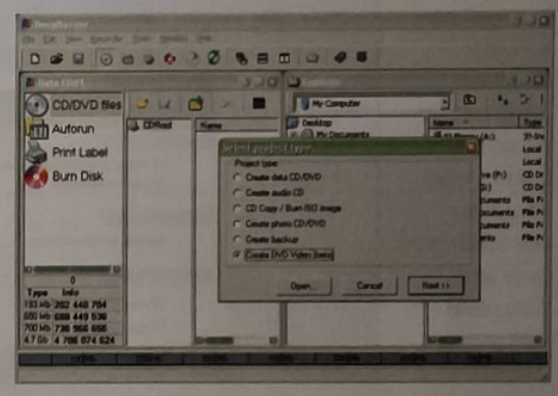
87% **PCF pravi...** "Verjetno bo različica 7 dobesedno zažigala."

DeepBurner

Cena 4.865 SIT **Na spletu** www.deepburner.com

DeepBurner je program za zapisovanje medijev CD in DVD, ki išče svoje tržišče predvsem v dejstvu, da precej pomaga pri izdelavi medija, ki se bo sam zagnal, ko ga boste vstavili v pogon. Prav tako vam že sam program omogoča obdelavo in izdelavo nalepk in zaznamkov, s katerimi lahko opremite medij in njegovo škatlo. Namenjen je predvsem zbirkam slik, video posnetkov in podobnih reči.

Precej ponosni so v podjetju na *DeepRipper*, torej na orodje, ki je namenjeno pretvarjanju glasbenih CD-jev v datoteke MP3, WAV ali OGG. Pretvarjanje glasbe v te datoteke poteka sorazmerno hitro, ustvarjeni posnetki pa so precej kvalitetni, saj program ponuja precej naprednih lastnosti, ki jih lahko nadzorujete, še najbolj pohvalno pa je to, da lahko *DeepRipper* deluje tudi samostojno, saj za svoje delovanje ne potrebuje *DeepBurnerja*. Celoten komplet predstavlja zanimivo alternativo močnemu Aheadovemu *Neru*.



85% **PCF pravi...** "Presenetljivo dober program za zapisovanje medijev."

Easy Media Creator 7.5

Cena 13.640 SIT **Na spletu** www.roxio.com

Preden se je *Nero* zavihtel na prestol programov za zapisovanje medijev, smo večino časa uporabljali *Easy CD Creator*, ki ga je ponujal Adaptec. Leta 2001 je se je to podjetje odločilo, da bo njihov programski oddelek, ki je razvijal *Easy CD Creator*, postal samostojno podjetje, in rodil se je Roxio. Ker pa danes mnogi med vami snemate medije DVD, so se pri Roxiu odločili, da bodo malce spremenili ime izdelka, in dobili smo *Easy Media Creator*.

Program se predvsem opira na izjemno podrobno in pregledno zasnovan čarovnik za snemanje medijev, saj ga bodo z veseljem uporabljali tako začetniki, kot tudi napredni uporabniki. Če pa morate narediti vse sami, je še vedno na voljo povsem ročen sistem izdelave podatkovne strukture medija. Vendar se Roxio ni ustavil le pri zapisovanju medijev CD in DVD. Sedaj lahko ustvarjate tudi glasbene posnetke z interneta, v pomoč pa je posebno orodje, ki izboljšuje kvaliteto zvoka vinilnih plošč in kaset, posebej močan pa je program, kadar izdelujete zbirke slik.

84% **PCF pravi...** "Dobri stari *Easy CD Creator* v novih preoblekah."

Instant CD/DVD 8

Cena 9.750 SIT **Na spletu** www.pinnaclesys.com

Če ste kupili zapisovalnik medijev CD ali DVD, potem ste najverjetneje zraven dobili program za snemanje. Če to ni *Nero Burning Rom* ali *Easy Media Creator*, potem bo to najverjetneje Pinnaclov *Instant CD/DVD*. Program je precej podoben konkurenčnim izdelkom, le da sta oblika in postavitev rahlo drugačna. Večino dela opravljate s projekti, kar smo videli že pri ostalih programih, le da se pri *Instant CD/DVD* nismo takoj znašli, saj je uporaba programa rahlo kompliciran, ali pa smo se preveč polenili pri uporabi *Nera*.

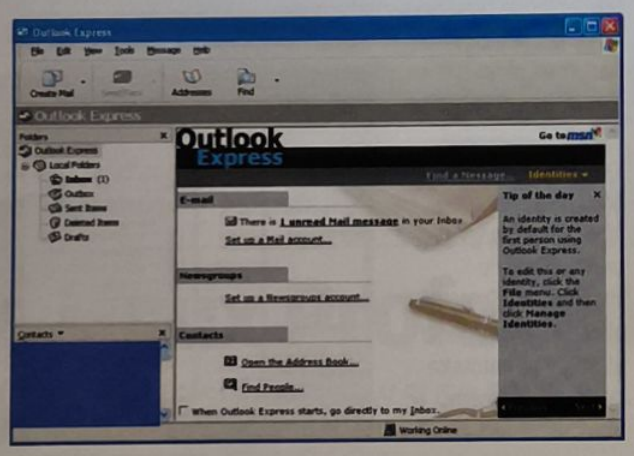
Najmočnejša stran programa je vsekakor izdelava glasbenih medijev, saj ima vgrajen tudi predvajalnik in urejevalnik učinkov in izenačevalnik. Z njem lahko priredimo posnetke po svojih potrebah, saj se mnogokrat zgodi, da so nekateri posnetki MP3 veliko tišji od drugih. Pri takih zbirkah bi morali najprej zagnati kakšno orodje za izenačevanje jakosti, *Instant CD/DVD* pa to počne samodejno. Pri izdelavi ostalih vrst medijev se morate samo navaditi uporabe programa, kar pa nam v času testiranja resnično ni uspelo.

82% **PCF pravi...** "Ko se programa navadite, postane uporaben."

Outlook Express 6

Cena brezplačen **Na spletu** www.microsoft.com

Outlook Express je še eden izmed pokazateljev, ki pričajo o moči Microsofta. Program je namreč namenjen branju in pošiljanju e-pošte in je venomer prihajal v kompletu z *Internet Explorerjem*. Žal pa ga tarejo podobne težave, saj je *Outlook Express* eden glavnih kriveev za večino okužb z virusi. Izkazalo se je, da so programerji naredili kar nekaj varnostnih lukenj, ki so jih (in jih še vedno) izkoriščali pisci virusov, da so zganjali svetovni teror. Program je precej preprost za uporabo, problem velike integracije v operacijski sistem pa se pojavi, ko želite prenesti vaše podatke v drug sistem. Če se odpravljate na ta podvig ročno, potem je najbolje, da vprašate našega Gregorja, da vam pojasni, kje se skriva elektronska pošta in kje naslovi vaših kontaktov. *Outlook Express* lahko uporabljate tudi za branje novičarskih skupin, ne morete pa ga uporabiti kot urnik ali koledar, prav tako pa ga ne morete povezati s sistemom *Exchange*.

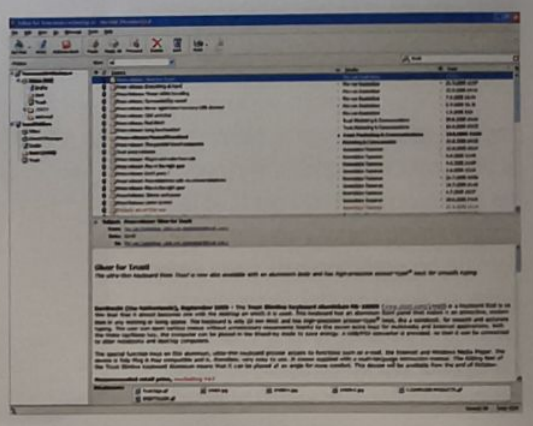


80% **PCF pravi...** "Soliden odjemalec, a ima vseeno nekoliko preveč varnostnih lukenj za naš okus."

Mozilla Thunderbird

Cena brezplačen **Na spletu** www.mozilla.org

Mozilla Thunderbird je program za upravljanje z elektronsko pošto, ki ga razvija skupnost Mozilla. Kot *Firefox*, je tudi *Thunderbird* čedalje večja konkurenca Microsoftovim izdelkom, kar nas precej veseli. *Thunderbird* omogoča razvrščanje elektronske pošte glede na naslov, na katerega je prišla in ne meče vse pošte v en imenik. Prav tako ponuja integrirano iskanje po sporočilih, o čemer lahko *Outlook Express* samo sanja. Tudi s stališča varnosti je dobro poskrbljeno, saj ima *Thunderbird* vgrajen sistem blokiranja neželene e-pošte po kriterijih, ki celo zelo dobro deluje. Če dobivate sporočila od neželene osebe, je potrebno sporočilo le označiti in kliknti na gumb Junk, pa bodo vsa nadaljnja sporočila z izbranega naslova romala v koš. Prav tako ni nobenih težav z tehnologijami S-MIME, digitalnimi podpisi in enkripcijo. Prav tako boste brez težav prenesli imenik in sporočila na nov računalnik, kar nam je bilo zelo všeč. Omogoča tudi branje novičarskih skupin, seveda pa odpade kakršna koli integracija v pisarniške informacijske sisteme. Skratka, sedi 5.

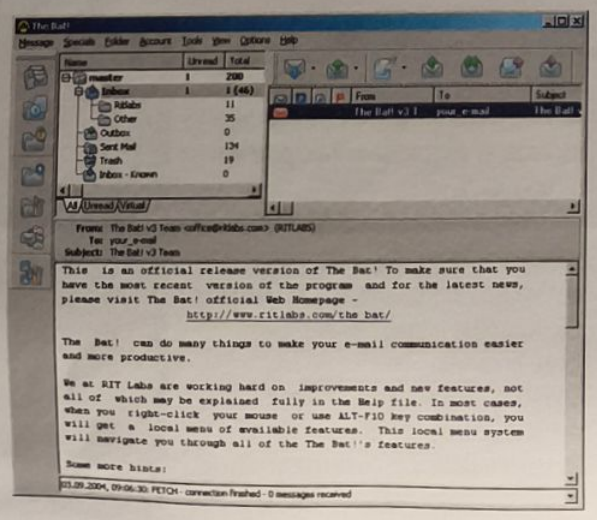


88% **PCF pravi...** "Odličen program, ki se dobro ujema s Firefoxom."

The Bat!

Cena 10.755 SIT **Na spletu** www.ritlabs.com

The Bat! je svojevrsten odjemalec za elektronsko pošto. Na prvi pogled ne boste našli ničesar takšnega, česar ne bi videli že pri konkurenci, a je program dobro in pregledno zasnovan, všeč pa nam je tudi bilo sporočilno okno, ki opozori na prispelo pošto. V tem oknu sta zapisana naslov pošiljatelja in naslov sporočila, vse skupaj pa je izdelano tako, da ni moteče. Če kliknete v to okno, se bo novo sporočilo samodejno odprlo, če kliknete na sporočilo, pa se pojavno okno samo zapre. Prav tako program prikaže še velikost sporočila in točen čas ter datum prihoda. Obstaja pa tudi problem tega programa. Problem je namreč ta, da razliko od ostalih *The Bat!* ni brezplačen. Glede na to, da so konkurenčni izdelki brezplačni in povrhu vsega še odlični, se nam program ne zdi vreden zahtevane vsote.

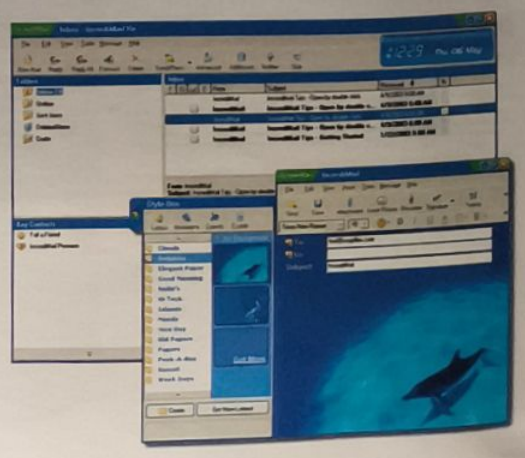


77% **PCF pravi...** "Ne vemo, zakaj bi kupovali program za e-pošto."

IncrediMail

Cena brezplačen **Na spletu** www.incredimail.com

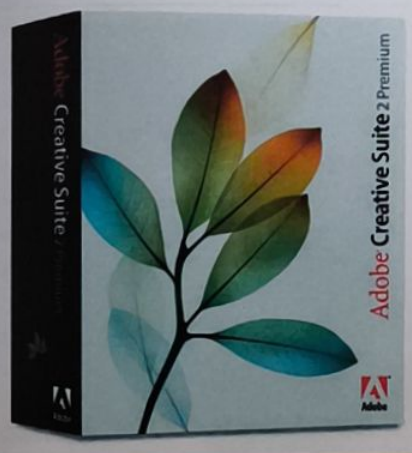
Slogan tega programa je "Elektronska pošta se je končno razvila". Mi pravimo: obstaja lepa zgodba o cesarjevih novih oblačilih. A začnimo lepo na začetku. *IncrediMail* pravzaprav ni odjemalec za elektronsko pošto, temveč samo preobleka za *Outlook Express*. Kar seveda pomeni enako varnostno zaščito, kot jo ponuja Microsoftov integrirani izdelek v Windows XP. Preobleka je namenjena le temu, da še bolj upočasni računalnik z uporabo resnično bedastih animiranih likov, ki vam sporočajo, da ste dobili novo pošto. Ko se teh likov otresete, se pojavi nova nadloga, kajti v sporočila lahko sedaj dodajate tudi razne 3D učinke in animacije, seveda pa ne smemo pozabiti omeniti smeškov. Saj veste, iz dvopičja in zaklepaja se je rodila čisto svoja znanost, saj danes cel kup ljudi že prav tekmuje, komu bo uspelo narediti bolj bebav lik, ki bo izražal čustva namesto vas. Mogoče tega ne razumemo, ker nismo več najstniki. Še manj pa razumemo težnje razvijalcev programa, da vanj vključujejo reklamno navlako in spyware.



42% **PCF pravi...** "Ne, hvala!"

Adobe Photoshop Creative Suite 2

Cena 473.605 SIT **Na spletu** www.adobe.com



92% **PCF pravi...** "Najboljši v svojem razredu. Pika."

Ko se govor dotakne popravljanja in oblikovanja grafike, potem ne moremo iti mimo enega najboljših programov, kar jih je na tržišču. Seveda gre za Adobov *Photoshop*, program, ki ga mnogi kujejo v zvezde. Zgodba o njem je zanimiva, kar velja za večino zgodb o slavnih programih na naših računalnikih, njen povzetek pa je takšen: dva brata sta se igrala z fotografijami in očetovim Macintoshem. Konec pa je takšen: *Photoshop* je bil predstavljen podjetju Adobe, ki ga je navdušeno sprejelo in leta 1990 je izšel *Photoshop 1.0*, seveda za Mace. Nekje po poti je Adobe pametno izdelal tudi različico za okolja Windows in tako utrdil svoj primat na področju grafičnih programov.

Creative Suite 2 pravzaprav ni program, temveč zbirka programov za vaš računalnik in vključuje praktično vse, kar bi lahko kdaj potrebovali pri oblikovanju. V paketu so naslednji programi: *Photoshop CS2, Illustrator CS2, Indesign CS2, GoLive CS2, Acrobat 7.0 Professional* ter še nekaj manjših programov. Zvezda zbirke je seveda Photoshop, ki omogoča resnično neverjetno izživljanje nad slikami. Dejstvo je, da je velika večina slik supermodelov popravljena, da so ženske na njih videti še lepše, tej svoji dodatni lepoti pa se morajo zahvaliti prav *Photoshopu*.

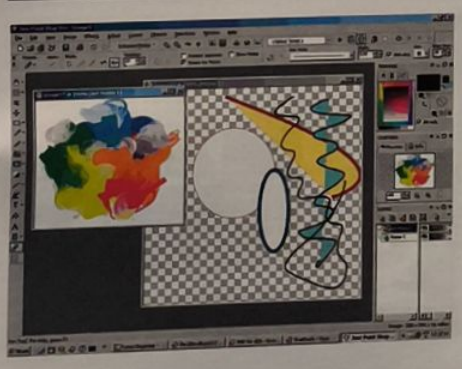
PODROBNOSTI

Min **AMD Athlon ali Intel Pentium III, 256MB pomnilnika, 2GB trdega diska**

Opt **AMD Athlon64 ali Intel Pentium 6xx, 1GB pomnilnika, 160GB trdega diska**

Paint Shop Pro 10

Cena 25.155 SIT **Na spletu** www.corel.com



84% **PCF pravi...** "Manj zmogljiv kot *Photoshop*, a tudi znatno cenejši."

Mnogi se boste vprašali, kako to, da sploh obstajajo drugi programi za obdelovanje grafičnih slik, če pa je *Photoshop* tako dober. Problem je naslednji: *Photoshop* je res dober program, toda tega se Adobe zaveda in postavlja zanj tudi precejšnjo ceno. Tu pa se odpirajo vrata za cenejše programe, in eden takšnih je tudi *Paint Shop Pro*. Izdeluje ga podjetje Jasc, tega pa je ne dolgo tega kupilo eno najbolj znanih imen v računalniški industriji, Corel. Točno tisti Corel, ki je že dolgo največja konkurenca Adobu.

Paint Shop Pro X je grafični program, ki se je uporabnikom priljubil predvsem zaradi preprostejše uporabe in nižje cene. Že to, da je bila na voljo preskusna različica, ki je omogočala učenje in preskušanje programa, je bil dovolj velik razlog, da so mnogi uporabniki sploh ugotovili, da obstaja na svetu še kak drug program, razen *Photoshopa*. Polna različica pa se prelevi v resen program za urejanje slik, ki se lahko pohvali tudi s tem, da je zelo hiter. V različici X ponuja mnogo novitet oziroma olajšanih dostopov do določenih delov programa. Recimo odstranjevanje učinka rdečih oči, ki je rakasta rana marsikaterega navdušenega fotografa, dosežemo že z klikom na en sam gumb.

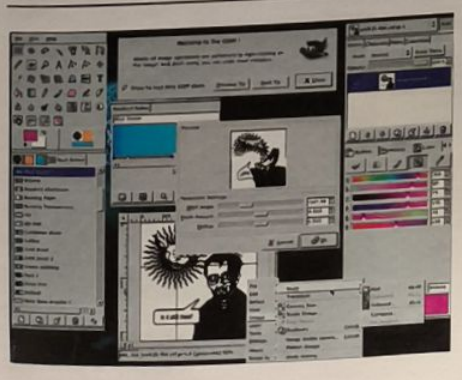
PODROBNOSTI

Min **AMD Athlon ali Intel Pentium III, 128MB pomnilnika, 2GB trdega diska**

Opt **AMD Athlon64 ali Intel Pentium 6xx, 512MB pomnilnika, 160GB trdega diska**

The GIMP

Cena brezplačen **Na spletu** www.gimp-win.sourceforge.net



80% **PCF pravi...** "Uporabljate ga lahko v sistemu Linux in Windows."

Če uporabljate ta ali oni sistem Unix, potem ste skorajda sigurno prišli v stik z programom *The GIMP*. Kratica pomeni *GNU Image Manipulation Program*, torej program za manipulacijo s slikami. Ne glede na to, da je ime rahlo nenavadno, čeprav zelo logično (vsaj kar zadeva svetove Unix, kjer programi včasih dobivajo resnično navdihnjena imena), pa gre za precej zmogljiv odprtokodni grafični program. Doživeli smo tudi predelavo za okolje Windows, ki pa je zaradi močne konkurence nezanimiva.

Ko se enkrat privadite rahlo čudnih razporeditev elementov v oknih, kmalu opazite, da programu manjka še veliko, da bi postal konkurenčen vodilnim izdelkom na tem področju. Po številu funkcij je najbolj podoben kateri izmed prejšnjih različic *Paint Shop Pro*, medtem ko je *Photoshop* svetlobna leta daleč. Po drugi strani pa navdušujejo dokaj majhne zahteve za delo, saj recimo za delovanje potrebuje le 128MB pomnilnika. Seveda, če oblikujete resnično velike slike, vam bo prav prišlo čim več pomnilnika, vendar program sam po sebi ne spada med požrešne. Prav tako se ne bo branil kakšnega dvojedrnega procesorja, ki ga zna kar lepo zaposliti. Pogrešali smo predvsem bolj nastavljiva merila, medtem ko lahko različne čopiče snamete z interneta.

Program je dokaj uporaben, zaposlil pa bo predvsem začetnike na področju grafičnih programov. Glede na to, da gre za brezplačen program, mu odsotnosti profesionalnih orodij, resnično ne moremo zameriti.

PODROBNOSTI

Min **AMD Athlon ali Intel Pentium III, 128MB pomnilnika, 2GB trdega diska**

Opt **AMD Athlon64 ali Intel Pentium 6xx, 512MB pomnilnika, 160GB trdega diska**

Microsoft Office 2003

Cena 87.120 SIT (Professional) **Na spletu** www.microsoft.com

PODROBNOSTI

Min **AMD Athlon ali Intel Pentium III, 128MB pomnilnika, 2GB trdega diska**

Opt **AMD Athlon64 ali Intel Pentium 6xx, 512MB pomnilnika, 160GB trdega diska**

Microsoftov *Office 2003* je najbolj sveža zbirka programov za okolja Windows. Praktično ga ni med bralci, ki bi ne poznal programov, kot sta *Word* in *Excel*.

Pa vendar, potrebno je vedeti, da to nista edina programa v tej zbirki. Microsoft *Word* je namenjen urejevanju besedil in je tako razširjen, da bi vsekakor lahko z gotovostjo trdili, da je velika večina diplomskih nalog spisanih ravno v njem. Microsoft *Excel* je program za urejanje preglednic in tabel, ima pa na voljo resnično veliko podpore in uporabnosti. Ostali programi, ki jih lahko najdemo v zbirki *Office*, pa se dodajajo v zbirko glede na njeno ceno. Med njimi so sledeči: *Access 2003*, orodje, s katerim lahko napišete program, ki vam bo nadzoroval vnose in izračune v *Excelu*, *Outlook 2003*, ki je namenjen kot program za pošto, dnevnike in zapiske, *PowerPoint 2003*, ki je namenjen izdelavi najrazličnejših predstavitev, *Publisher 2003*, ki se uporablja za postavitev in izdelavo publikacij ter na koncu še *InfoPath 2003*, ki je program, namenjen zbiranju in upravljanju informacij v delovnih okoljih. *Office 2003* je zelo popularen v podjetjih, čemur tudi priča toliko dodanih orodij za povezovanje med računalniki (*Outlook* in *InfoPath*).

89% **PCF pravi...** "*Office 2003* je 'tisti pravi' pisarniški paket."

OpenOffice.org 2.0 beta

Cena brezplačen **Na spletu** www.openoffice.com

PODROBNOSTI

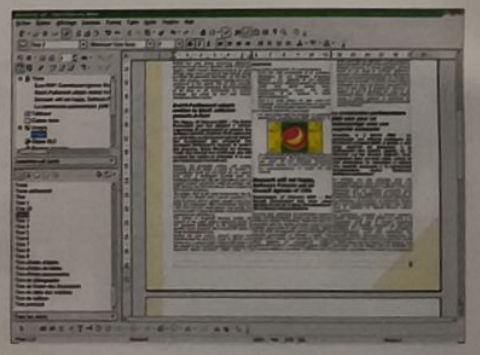
Min **AMD Athlon ali Intel Pentium III, 128MB pomnilnika, 2GB trdega diska**

Opt **AMD Athlon64 ali Intel Pentium 6xx, 512MB pomnilnika, 160GB trdega diska**

Čeprav v superteste ne bi smeli vključevati nedokončanih izdelkov, smo se v tem primeru odločili narediti izjemo. Problem je namreč v tem, da različico 2.0 beta testirajo že toliko časa, da smo se je navadili uporabljati, prav tako pa so že odstranili veliko večino hroščev.

OpenOffice.org je zbirka pisarniških programov, ki konkurira Microsoftovemu *Officu*. Problem *Office 2003* je namreč v tem, da se Microsoft zaveda svoje monopolne moči in je precej navil ceno programom iz te zbirke. Nasprotno pa je cena največja odlika *OpenOffice.org*, saj vas bo paket stal točno toliko, kolikor vas bo stalo snemanje z interneta. Da, prav ste prebrali, zbirka je zastonj, našli pa jo boste v mnogih distribucijah Linuxa. Da ne boste mislili, da je to izključno program, namenjen za okolja Linux, vas naj pomirimo, saj obstaja tudi različica za okolja Windows, ki je ravno tako brezplačna.

Toda, podprtih operacijskih sistemov je še več, najdemo lahko celo različice za sisteme Mac OS X in dlančnike. Da pa vas opomnimo, kdo vse financira razvoj, bo dovolj da vam razkrijemo sledeče: osnove *OpenOffice.org* se skrivajo v paketu *StarOffice Suite*, izdelku StarDivisiona, podjetja, ki ga je leta 1999 kupil Sun. Da, točno tisti Sun, ki nam je dal Javo. Še vedno mislite, da *OpenOffice.org* nima prihodnosti?



87% **PCF pravi...** "Daleč najboljša alternativa za *MS Office*, ki se je še dodatno zredila."

WordPerfect Office 12

Cena 58.500 SIT **Na spletu** www.corel.com **Testiranje omogočil** ne vem

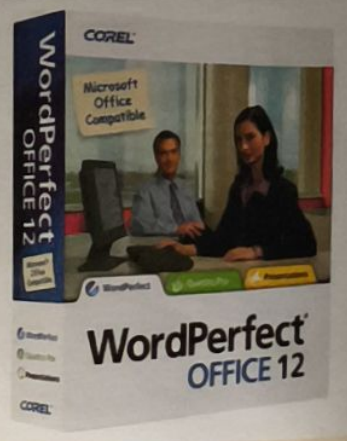
PODROBNOSTI

Min **AMD Athlon ali Intel Pentium III, 128MB pomnilnika, 2GB trdega diska**

Opt **AMD Athlon64 ali Intel Pentium 6xx, 512MB pomnilnika, 160GB trdega diska**

Mogoče se bodo nekateri med vami začudili, toda Microsoftov *Office* ni edina zbirka pisarniških programov na svetu. To dokazuje že *OpenOffice.org*, pa čeprav je to nadaljevanje starega *StarOfficea*, ki smo ga nekoč poznali. Tudi Corel se je odločil poseči na to področje, vendar je raje kupil podjetje in program razvijal po svojih potrebah, kot pa da bi na novo ustvarjal programe. Tako je leta 1996 kupil *WordPerfect*, ki je bil takrat v lasti Novella. *WordPerfect* je bil prevladujoča zbirka pisarniških programov v časih pred Windows 95, vendar je imel težave s prehodom na nov operacijski sistem. Takrat ga je zapustilo mnogo uporabnikov, ki so prešli k Microsoftu.

V zbirki seveda najdete programe, ki so precej podobni konkurenčnim izdelkom. Osnova vsakega pisarniškega programa je seveda urejevalnik besedil in tu ga najdemo v obliki *WordPerfect 12*. Uporaba je precej preprosta, program pa deluje odlično. Ostali programi v zbirki pa so: *Quattro Pro 12*, ki se uporablja za pregledovanje in izdelavo preglednic, *Presentations 12*, ki je program za izdelavo predstavitev, mali Oxfordov leksikon angleščine, *Address Book*, orodje za upravljanje s stiki, ter še nekaj dodatkov. Če pa se odločite za različico *Professional*, dobite zraven še *Paradox*, katerega funkcija je enaka tisti, ki jo opravlja program *Access 2003*.



81% **PCF pravi...** "Nekoč prevladujoča pisarniška zbirka se danes bori za preživetje."

Microsoft Internet Explorer 6

Cena brezplačen **Na spletu** www.microsoft.com

Sicer bo čez kakšnega pol leta končno prišla različica 7, toda trenutno ostaja Microsoftov *Internet Explorer 6* eden najbolj popularnih brskalnikov ta hip. Ta svoj status je dobil predvsem zato, ker je operacijski sistem Microsoft Windows XP eden najbolj popularnih in razširjenih na svetu, *IE6* pa je privzeti del tega sistema.

Njegove odlike in slabosti verjetno poznate. Glede na to, da je daleč najbolj razširjen, je postal tudi največja tarča za pisce virusov in spywarea, kar posledično pomeni tudi, da se ga je prijel sloves enega najslabše spisanih programov. Vendar ni ravno tako, saj je *Internet Explorer 6* v številnih popravkih zakrpal večino lukenj, ki so jih našli pisci virusov. V svoji šesti izvedbi je povzel svežo obliko, ki jo je narekoval sistem XP, prav tako pa ga je Microsoft vgradil kot integralni del sistema, kar je postalo tudi vprašanje monopolističnega obnašanja.

80% **PCF pravi...** "Preveč varnostnih lukenj za naš okus, a še vedno dober brskalnik."

Mozilla Firefox

Cena brezplačen **Na spletu** www.mozilla.org

Mozilla Firefox je še eden izmed programov, ki ga lahko dobite brezplačno. Njegova zgodovina sega v čas, ko je prevladoval brskalnik *Mosaic*. *Mosaic* je bila zasnovana kot program, ki bo opravil s konkurenco, njegovo ime pa so skovali po formuli: MOsaic in ideja, da bo nov brskalnik uničil konkurenco kot godZILLA. *Mozilla* je kasneje postala *Netscape*, ki ga je pojedel AOL, ta pa je kasneje izdal odprto kodo za novo *Mozillo*, ki pa jo je uporabljal za jedro Netscapovih brskalnikov. V bistvu so bili zadnji Netscapovi brskalniki le *Mozilla* v preobleki, ki jih je sponzoriral AOL.

To je torej zgodovina *Mozille*, današnji izdelek pa kaže mnoge prednosti v primerjavi z *Internet Explorerjem 6*. Kot najpomembnejše, omogoča uporabo zavihkov, nekaj, kar bo Microsoft ponudil šele ob prihodu *IE7*. Prav tako ima veliko manj varnostnih lukenj, ki bi vam grenile življenje, najbolje pri vsem pa je to, da lahko najdete *Mozillo* za praktično vse operacijske sisteme.

88% **PCF pravi...** "Najboljši brskalnik ta hip, uporabljamo ga tudi mi."

Opera 8.50

Cena brezplačen **Na spletu** www.opera.com

Ideja za *Opero* se je rodila v času, ko še ni bilo širokopasovnih povezav z internetom. Vse kar je bilo na voljo so bili 33,6kbps modemi, splet pa se je nezadržno večal in vsak dan ponujal vse več podatkov. Brskalniki so postali počasni, saj so nalagali celotne strani hkrati, kar je pomenilo, da so se strani z velikimi slikami odpirale neskončno dolgo. *Opera* je ponudila nov koncept majhnega in hitrega brskalnika, katerega prednost je bila, da se je posvečal predvsem tekstu in ne toliko slikam. Ko ste v njem odprli spletno stran, se je najprej naložil ves tekst, šele nato ste lahko začeli prenašati še slike. Za tiste, ki so iskali podatke in ne slik, je bilo to zlata vredno. Danes *Opera* še vedno velja za majhen in kompakten brskalnik, ki svojo tržno nišo razprostira tudi na mobilne telefone in dlančnike. Dobite jo brezplačno (da, prav ste prebrali, *Opera* je zdaj brezplačna), vključuje pa blokiranje pojavnih oken, zavihke in tudi integrirano iskanje. V kompletu dobite tudi program za elektronsko pošto in odjemalca za IRC.

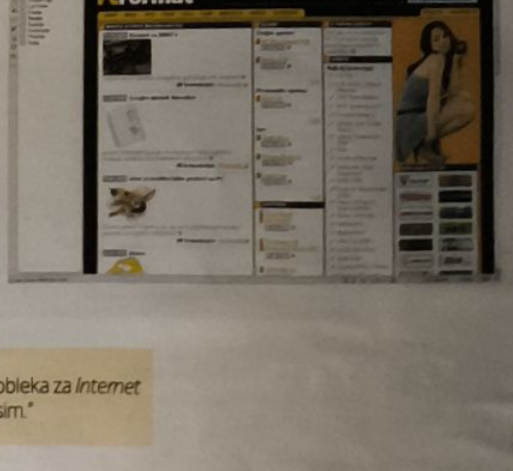
84% **PCF pravi...** "Še vedno zelo dober brskalnik, uporabljan kot alternativa."

Maxthon

Cena brezplačen **Na spletu** www.maxthon.com

Če vam je ime neznano, naj vam povemo, da je to izdelek, ki se je do nedavnega imenoval *MyIE 2*. Ideja za razvoj tega orodja je namreč v tem, da ne gre za brskalnik, kot so ostali trije v tej konkurenci, temveč le za neke vrste preobleko.

Če se odločite predelovati brskalnik, potem je smiselno pričakovati, da boste za osnovo vzeli najbolj razširjenega. To je seveda *Internet Explorer*, za katerega že vemo, da ima mnogo pomanjkljivosti. Te pa poskuša odpraviti prav *Maxthon*. Ponuja namreč zavihke, ki so resnično uporabna stvar za brskanje po spletu, dodaja pa še gibe z miško, napredno uporabo povleci in spusti, dodatno varnost z blokiranjem pojavnih oken ter enostavnim nadzorom nad piškotki in zgodovino. Če potegnemo črto pod vse, se izkaže, da je kombinacija *IE6* in *Maxthona* vse tisto, kar pričakujemo od *Internet Explorerja 7*. Upamo, da ob prihodu le-tega *Maxthon* ne bo izumrl, ampak se bo domislil novih področij, kjer se bo lahko še naprej uveljavljal.



83% **PCF pravi...** "Preobleka za *Internet Explorer*? Da, prosim."

Winamp 5.1

Cena brezplačen **Na spletu** www.winamp.com

Winamp je legendaren predvajalnik na naših računalnikih. Velika večina med vami ga je imela nameščenega vsaj enkrat v življenju, po odzivih pa opažamo, da ga mnogi med vami še vedno uporabljate. Kaj je torej takšnega na programu, da je tako popularen? Preprosto: svoj moment slave je doživel na račun togosti Microsofta. Če bi Microsoft pohitel ob nastanku formata MP3 in opremil *Windows Media Player* s podporo zanj, mali *Winamp* nikoli ne bi bil deležen tolikšne pozornosti, še posebej zato, ker je *Winamp* predelava prvega uspešnega progama za predvajanje datotek MP3 za Mac. Program je brezplačen, majhen in odličen, kar pa je bilo dovolj, da je postal uspešnica. V različici 5.1 ponuja mnogo več, saj z njim predvajate tudi video posnetke, ima pa tudi vgrajeno podporo za pretočni video in zvok. Prav tako omogoča tudi pretvarjanje glasbe v različne formate, razmišljajo pa tudi o tem, kako bi mu dodali protokole za prenos glasbe v slogu *iTunes*.

87% **PCF pravi...** "Legenda med predvajalniki datotek MP3 še živi in in še kar naprej vztrajno raste."

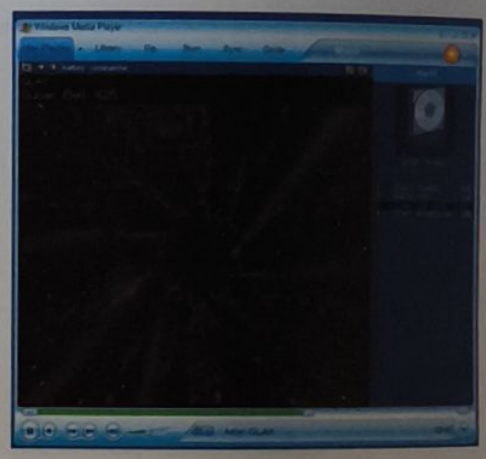
Windows Media Player 10

Cena brezplačen **Na spletu** www.microsoft.com

Kot smo že omenili, je Microsoft zaspal na področju predvajanja medijskih datotek, saj dolgo časa ni posvečal pozornosti temu področju. To se je seveda spremenilo in novi *Windows Media Player* je resnično uporaben program, še posebej, če upoštevate, da je vsaj ena izmed različic vgrajena v operacijski sistem, različico 10 pa lahko brezplačno namestite kar preko sistema Windows Update.

Program ima ogromno funkcij in veliko ponuja, še posebej uporabni so veliki gumbi na zgornjem delu okna, kjer prestavljamo delovni način. Če izberemo način Burn, program omogoča celo zapisovanje datotek na medij, kar je zelo uporabno, če se kar med brskanjem in poslušanjem odločimo posnetek odložiti še na CD.

Krmilna vrstica je preprosta in smiselna, brskalnik po datotekah pa precej zmogljiv. Kadar predvajate video posnetke, vam seveda omogoča tudi celozaslonski način, takrat pa se kontrole lahko tudi skrijejo. Edina napaka *WMP* je ta, da morate pritisniti kombinacijo tipk CTRL in P, če želite posnetek zaustaviti. Preslednica bi bila mnogo bolj uporabna.



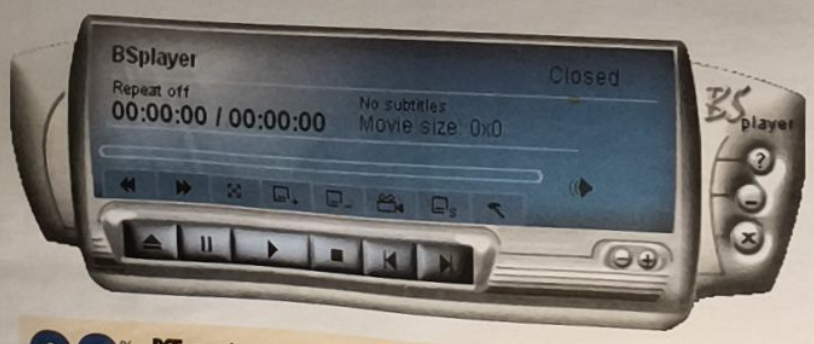
86% **PCF pravi...** "Malce smo se naveličali *WMP10*. Kdaj pride različica 11?"

BSplayer Pro 1.36

Cena 7.150 SIT **Na spletu** www.bsplayer.org

Smo že omenili, da je *BSPlayer* plod slovenskega znanja? Da, odličen program, ki se je razmnožil po vsem svetu in ga obožujejo predvsem tisti, ki si ogledujejo filme v formatu DivX, je delo slovenskih programerjev. Svoji popularnosti se ima ponovno zahvaliti hitremu odzivu na nov format, seveda pa se je uspel obdržati in celo povečati svojo popularnost predvsem s tem, da ponuja resnično veliko nastavitev, s katerimi lahko prikrojite predvajanje čisto po svojem okusu. Posebej pohvalna je tudi podpora podnapisom, funkciji, o kateri je *Windows Media Player* predolgo sanjal.

BSPlayer v različici PRO ponuja tudi zajemanje videa, kar je vsekakor zelo zanimiva lastnost, saj lahko video kamero ali TV kartico uporabite brez priloženega programja, ki je ponavadi zanič. Z *BSplayerjem* tako dobimo resnično uporaben program, ki je povrhu vsega brezplačen, za različico PRO pa boste morali odšteti slabih šest tisočakov, kar je po našem mnenju več kot razumna cena.



90% **PCF pravi...** "Plod slovenskega znanja, zato ga podpiramo do konca. Ste slišali? DO KONCA!"

Cyberlink DVD Solution 4

Cena 19.500 SIT **Na spletu** www.cyberlink.com.tw

Cyberlink nam je znan predvsem po odličnem programu za predvajanje filmov DVD, imenovanem *PowerDVD*. Zdaj pa je Cyberlink na tržišče poslal še bolj zmogljiv program, ki opravi z vsemi potrebami, ki bi jih lahko imeli na področju medijskih datotek.

Kot osnova za predvajanje vsekakor služi *PowerDVD*, ki pa so mu dodali še malo goro dodatkov. Tako boste lahko sedaj z uporabo Power2Go zapisovali medije CD in DVD in to na nivoju, ki ga je začrtal *Nero Burning Rom*. Brez težav boste lahko uporabljali najnovejše pogone DVD, ki podpirajo dvoslojno zapisovanje. Če pa vas zanima ustvarjanje lastnih DVD-jev, bo za vas pravi program *PowerProducer*, ki skrbi za vse malenkosti, ki jih zahteva to področje. Če vas zanima zajemanje medijskih datotek, boste uporabljali *PowerDirector*, ki brez težav sodeluje z video kameramı in TV karticami. V paketu so še dodani programi *LabelPrint*, ki skrbi za izdelavo nalepk in naslovov, Instaburn, ki omogoča paketno zapisovanje na medije, *MediaShow*, ki skrbi za izdelovanje albumov slik, *PhotoNow!*, ki omogoča popravljanje slik, *PowerDVD copy*, ki skrbi za duplikate in *PowerStarter*, ki vam bo izdelal predstavitve.

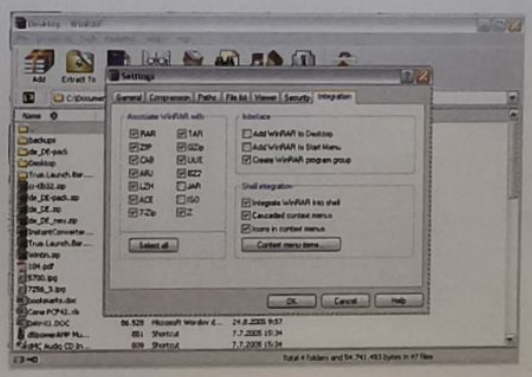
90% **PCF pravi...** "Nismo verjeli, a Cyberlink je izdal pravzaprav bolj ali manj popoln."

WinRAR 3.50

Cena 5.500 SIT **Na spletu** www.rarlab.com

WinRAR je eden najbolj znanih programov, namenjenih stiskanju podatkov. Njegova pot je precej podobna *WinZipu*, saj oba programa izhajata še iz operacijskega sistema DOS, kjer sta bila tako PKZIP in ARJ nepogrešljiva. Ob prihodu Windows 95 pa smo iz prvega dobili *WinZip*, iz drugega pa *WinRAR*. *WinZip* je zadnje čase precej izgubil na uporabnosti, saj je Windows XP prinesel že vgrajeno orodje za delo z datotekami .zip, medtem ko je *WinRAR* še prisoten, saj brez težav operira tako z datotekami .zip, kot tudi z datotekami .rar. Dejstvo pa je, da format RAR radi uporabljajo predvsem pirati za razpečevanje programske opreme, saj ima ta format nekoliko višjo stopnjo kompresije podatkov.

V najnovejši različici programa je cel kup dodatkov, zaradi katerih je že tako učinkovit program še boljši. Dodano je še večje prepoznavanje s stisnjenimi datotekami, tako da *WinRAR* sedaj podpira tudi ZIP64, ki je nastal zaradi določenih omejitev formata ZIP. Poskrbeli so tudi za varnostne funkcije, saj sedaj se datoteke ne morejo zagnati direktno ob pregledu arhivirane datoteke, kar onemogoča mnoge viruse, ki so se razpečevali na takšen način.



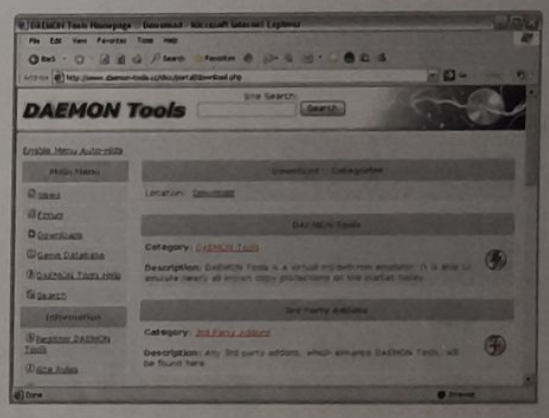
83% **PCF pravi...** "Brez *WinRAR-a* pač ne gre. Žal ga je potrebno kupiti."

Daemon Tools 3.47

Cena brezplačen **Na spletu** www.daemon-tools.cc

Daemon Tools je eden najbolj popularnih emulatorjev optičnih pogonov. Mnogi uporabniki namreč operirajo s slikami medijev in ne s samimi mediji. Če imate na disku dovolj prostora, lahko naredite sliko medija, kar sicer zavzame nekaj prostora, je pa branje zato veliko hitrejše, pa še originalni medij in pogon CD/DVD-ROM se ne muči z delom. *Daemon Tools* je torej majhen program, ki v sistemu naredi navidezen pogon DVD, v katerega lahko na resnično preprost način naložite sliko in sistem se prične obnašati, kot da ste ravnokar fizično vložili medij v pogon.

Daemon Tools se namesti v sistem kot krmilnik za pogone CD-ROM/DVD-ROM, nato pa doda navidezne enote. Lahko imate tudi do štiri navidezne pogone, kar pride še posebej prav, če imate potrebe po igranju več naslovov iger, pa vam ni do puščanja medijev v pogonu. *Daemon Tools* ponuja tudi emulacijo zaščitnih tehnologij, kot so SafeDisc, SecuRom, Laserlock in RMPS.

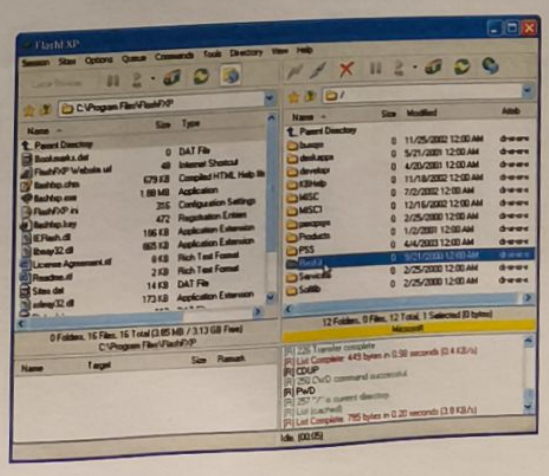


86% **PCF pravi...** "Nepogrešljiv pripomoček na mnogih računalnikih."

FlashFXP 3.2

Cena 4.485 SIT **Na spletu** www.flashfxp.com

FlashFXP je prav tako eden najbolj popularnih programov, ki jih lahko najdemo na tipičnem sistemu. Namenjen je delu s strežniki FTP, kar je ob sodobnih protokolih P2P precej star način dela. A je FTP (file transfer protocol) še vedno eden od osnovnih gradnikov interneta in je precej pogosto uporabljan. Velika večina gonilnikov in ostalih datotek, ki jih lahko snamete z interneta, uporablja ta protokol, vendar razlog, zakaj ne uporabljate posebnega programa, tiči v tem, da je sistem precej avtomatiziran. Če imate strežnik, ki ponuja snemanje datotek z neposrednim dostopom in brskanjem, potem je *FlashFXP* eden najboljših programov za to opravilo. Podpira vse varnostne protokole, ki se jih lahko domislite ta hip, omogoča podrobne kriterije, kaj storiti, če program naleti na datoteko, ki se predstavlja z enakim imenom, kot tista, ki jo že imate, in omogoča ustvarjanje hitrih povezav, kjer se povežete na želeno mesto z enim samim klikom.



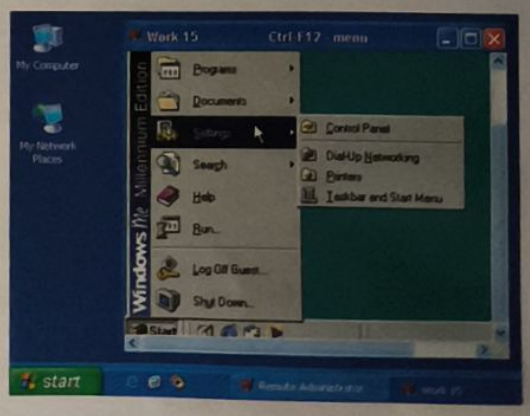
85% **PCF pravi...** "Če potrebujete program za FTP, je *FlashFXP* odlična izbira."

Remote Administrator 2.2

Cena 10.335 SIT **Na spletu** www.radmin.com

Če iščete nadzor nad oddaljenim računalnikom, ste ob prihodu Windows XP dobili orodje, ki večino časa zapolnjuje vaše potrebe. Imenuje se Remote Desktop Connection in omogoča prevzem nadzora nad drugim računalnikom v omrežju, pod pogojem, da ima Windows XP in vklopljen ta način delovanja. Pa vendar je to delo precej omejeno, še posebej če ga primerjate z pogoji, ki jih omogoča *Remote Administrator*. Ko se vam program namesti, se odločite, ali se bo privzeto nalagal ob vklopu računalnika kot sistemski servis ali pa ga boste sami vklopili po želji.

Uporaba je precej preprosta, saj morate nastaviti le dostopno geslo in vrata, na katerih se bo oglasil strežniški del programa. Na odjemalski strani pa zaženete Viewer, v katerega napišete ciljni naslov IP ter vrata, na katerih vas pričakuje strežnik. Odpre se okno in lahko pričnete z delom. Če želite prenesti datoteke, program ponuja tudi način File Transfer, v katerem dobite v pregled oddaljene datoteke.



88% **PCF pravi...** "Marsikateri guru se je tisočkrat zahvalil obstoju tega zelo uporabnega programa."

FHM

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
OKTOBER 2005
790 SIT

ISSN 1581-8349
9 771581 834728

TVOJ PORNO

Strokovnjaki ti povedo, kako prekositi Severino!

Nagrade neumnim

Zato, ker so idioti vedno zabavni!

ŠOKANTNO!

Kanibalizem!

Možgani z jajci, kot ti jih mama ni nikdar pripravila - ali pač, čudak?!

100 najboljših moških albumov!

Dokaz, če si ga sploh potreboval, ki ti bo povedal, kako zanič je pravzaprav tvoja domača zbirka CD-jev!

SAŠA LENDERO

Glavna topova *Vojne Jošk* paradirata samo zate. Ustreli nazaj!

ŽE V PRODAJI ZA SAMO 790 SIT!

DVD MESECA

The Hitchhiker's guide to the galaxy

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Filmska različica *Štoparskega vodnika* po galaksiji je bila v pripravi več kot dvajset let: sami liki in zgodba so svoje rojstvo sicer doživeli na radijskih valovih BBC-ja, kasneje pa je odbita vizija vesolja Douglasa Adamsa navduševala še v obliki "trilogije v petih knjigah", televizijske serije in računalniške igre. *Štoparski vodnik po galaksiji*, svojevrstna mešanica znanstvene fantastike in komedije, ki bi ga najbolje opisali kot *"Monty Phyton sreča Star Wars"*, pa je dolgo časa veljal za zgodbo, ki je kljub statusu prvorazredne kultne klasike preveč odštekana, da bi jo bilo mogoče predstaviti v filmski različici in jo še toplo servirati večinskemu občinstvu. Kljub temu je štiri leta po avtorjevi smrti prištopala tudi na velika platna; za vse ljubitelje izvornega dela imamo na tej točki topel nasvet: BREZ PANIKE! Filmska predelava namreč sploh ni tako slaba, kot smo se bali, da bo...

Zgodba z izjemo malenkosti ostaja zvesta izvirniku: Arthur Dent (Martin Freeman) preživlja še posebej slab dan. Ko mu porušijo hišo zaradi gradnje cestne obvoznice, izve, da njegov prijatelj Ford Prefect (Mos Def) sploh ni Anglež, temveč nezemljan in da bo Zemljo čez nekaj minut uničila flota birokratskih Vogonov...

Takšen je uvod v huronsko zabavno pustolovščino, ki Arthurja seznani z nespornimi dejstvi življenja, med katere sodi tudi to, da je brisača najbolj koristna stvar v vesolju...

Ocena

Film ✪✪✪✪✩

Disk ✪✪✪✪✩

Štoparski vodnik je eden izmed tistih nerazložljivih kozmičnih fenomenov, ki je ohranil svojo priljubljenost skozi številne medijske inkarnacije. Filmska različica ni pri tem nobena izjema. Fanatični puristi bodo morda javkali nad izpuščenimi prizori ali dialogi, a dejstvu, da tudi ta produkcija v svojem bistvu ostaja zvesta duhu originalne zgodbe in prepoznavno angleškem humorju, ne morejo oporekati. Zato le iztegnite palec in odštopajte do najbližje trgovine z DVD-ji. Ne bo vam žal.

Cursed

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Hollywoodski filmski studii že nekaj časa režejo krila žanru grozljivk in jih posiljujejo s standardi, zaradi katerih si tovrstni izdelki prislužijo oznako PG-13. Zato je ideja *Cursed* zvenela toliko bolj obetavno: mojster grozljivk Wes Craven je znova združil moči s scenaristom trilogije *Scream*, da bi skupaj ustvarila sodobno grozljivko na temo volkodlakov v Hollywoodu.

Cursed ponuja dovolj grozljivih trenutkov (če odštejemo velikansko čelo Christine Ricci), da zapolnijo dvominutni napovednik, vse ostalo pa je veriga dolgočasnih prizorov, v katerih lomastijo nepreprič ljive računalniško generirane pošasti. Zgodba? Ellie in Jimmy (Christina Rici in Jesse Eisenberg) sta brat in sestra, ki: a) na cesti podreta volkodlaka, b) ta ju ugrizne in c) prične se bitka s časom, v katerem se morata rešiti "prekletstva"

Cursed, ki ga po elementih groze prekaša celo *Teen Wolf*, je godlja od začetka do konca: če vas mika dobra doza likantropije, se pomirite z *Ginger Snaps*.

Ocena

Film ✪✩✩✩✩

Disk ✪✪✪✩✩

Sahara

Regija 2 Paramount Home Entertainment

Dirk Pitt (Matthew McConaughey), njegov zvesti prijatelj Al (Steve Zahn) ter lepa zdravnica Svetovne zdravstvene organizacije Eva (Penelope Cruz) poskušajo pod vročim afriškim soncem najti vir onesnaženja, ki je ubilo na stotine ljudi, med reševanjem sveta pred ekološko katastrofo pa najdejo tudi čas za lov na zaklad. Težko je spregledati dejstvo, da daje *Sahara* občutek, kot da je bila izdelana po kuharskem receptu: vzamete privlačnega glavnega junaka, lepo žensko, navihanega prijatelja, skupaj jih vtaknete na eksotično lokacijo, dodate nekaj pirotehnike, mešate dve uri in – voila, zakuhali ste filmsko uspešnico. Vsak kulinarično zavedni človek pa vam lahko namigne, da rezultat kuharskih eksperimentov ni zmeraj okusen.

Sahara je akcijska pustolovščina, ki deluje kot montaža iz izrezanih delov *National Treasure* in *Raiders of the Lost Ark*, v njeni zgodbi pa so na gosto posejane tako velike luknje, da bi lahko vanje brez truda parkirali kamelo. Če znate zamižati na eno oko pa je kljub dvema urama čiste banalnosti občasno celo pogojno zabavna.

Ocena

Film ✪✪✩✩✩

Disk ✪✪✪✩✩

DVDKotiček

Guess Who Regija 2

Naj takoj razjasnimo, da so vsakršne primerjave s filmsko klasiko *Guess Who's Coming To Dinner* (v kateri so zaigrali Spencer Tracy, Katherine Hepburn in Sidney Poitier) popolnoma neprimerne. Generična romantična komedija *Guess Who*, v kateri se poskuša temnopolti oče (Bernie Mac) sprijazniti s hčerkino izbiro belopoltega življenjskega partnerja (Ashton Kutcher), ima z omenjenim filmom, ki je bil v času svojega nastanka kontroverzen zaradi zgodbe o medrasnem zakonu, skupni namreč le prvi dve besedi. *Guess Who*, ki še najbolj spominja na *Meet The Parents*, je sicer poln dobrih namenov, manjka pa mu ključna sestavina komedije – humor.

✪✪✩✩✩

Io non ho paura Regija 2

Desetletni Michele (Giuseppe Cristiano) živi s starši in majhno sestro v revni vasici južne Italije. Svoje dneve preživlja s prijatelji med pohajkovanji po prostranih žitnih poljih, njegovo brezskrbno otroštvo pa se nenadoma konča, ko ob zapuščeni kmetiji odkrije skrivnostno luknjo... *Io non ho paura* (v angleškem prevodu *I'm Not Scared*) je delno srhljivka in delno zgodba o odraščanju, ki prikaže krutost in pohlep sveta odraslih skozi oči odraščajočega dečka, odlikujeta pa jo predvsem prepričljiva igra otroških igralcev in mojstrska, pravljično lepa fotografija.

✪✪✪✪✪

The Interpreter Regija 2

Silvia Broome (Nicole Kidman) je prevajalka v Združenih narodih, ki nekega večera slučajno sliši načrt zarote, ki vključuje atentat na diktatorja afriške (izmišljene) države Matobo. O načrtovanem umoru obvesti oblasti in se tako znajde pod nadzorom tajnega agenta Kellerja (Sean Penn), ki v njeno zgodbo dvomi, kmalu pa mu postane tudi jasno, da Silvia ve veliko več, kot je povedala... *The Interpreter* je nekoliko nadpovprečna politična kriminalka z dvema prvorazrednima igralcema, ki sicer ne podcenjuje inteligence svojega občinstva, vendar ni niti pol toliko pomembna, kot se zelo vrjetno zdi sama sebi.

✪✪✪✩✩

Raising Helen Regija 2

Helen (Kate Hudson) je ambiciozna agentka za fotomodele, ki uživa lagodno življenje, njen svet pa se postavi na glavo, ko v prometni nesreči umre njena sestra in ji v skrbništvo prepusti tri otroke. Punca odkrije, da je na svetu še veliko več stvari, kot so Pradine torbice in žuranje do jutranjih ur, ljubezen in podporo pa novopečena "mamica" najde v podobi privlačnega pastorja Dana (John Corbett). *Raising Helen* je obupno osladna in klišejska romantična komedija, ki nadloge starševstva prikazuje skozi rožnata očala, z resničnostjo pa ima opraviti manj kot kakšen *The Lord of the Rings*.

✪✪✪✪✪

Avtorska patrulja

Sony obtožen zaradi podkupovanja. BBC se upira. Uredništvo *PCF* se na široko reži.

Dragi prijatelji patrulje, zadnji meseci so bili res veseli. Sony BMG, ki predstavlja četrtino glasbene industrije, je moral plačati 10 milijonov dolarjev, da bi se pogodil v tožbi, ki ga bremeni podkupovanja zaposlenih na radijskih postajah z brezplačnimi počitnicami in podobnimi zadevami, s katerimi je želel doseči, da bi radijske postaje predvajale skladbe v Sonyjevi založbi. Na sodišču so se pojavila e-sporočila, ki so dokazovala, da je bil škandal znan celo samemu vrhu podjetja, zato vas z veseljem spominjamo na dejstvo, da gre za podjetje, ki se blazno boji vseh, ki bi si drznili sneti kakšno skladbo Britney Spears.

Glave glasbene industrije tudi vse bolj tarnajo zaradi dejanj hiše BBC in njenem novo odkritem razumevanju tega, kako bi poštena družba naj delovala. Na postaji Radio 3 so imeli Beethovnov mesec, ko so predvajali vsa dela tega skladatelja, nato pa so na svoji spletni strani ponudili vseh devet simfonij, ki so jih obiskovalci lahko brezplačno sneli. Direktor založbe Nexos, Anthony Anderson, je nato jasno pokazal, na kako nemogoč način založniki razmišljajo o avtorskih pravicah: "Očiten problem je v tem, da tak odnos razvrednoti vrednost glasbe. Pri BBC-ju tudi napeljujejo javnost v prepričanje, da je brezplačno snemanje in posedovanje takšnih datotek popolnoma sprejemljivo."

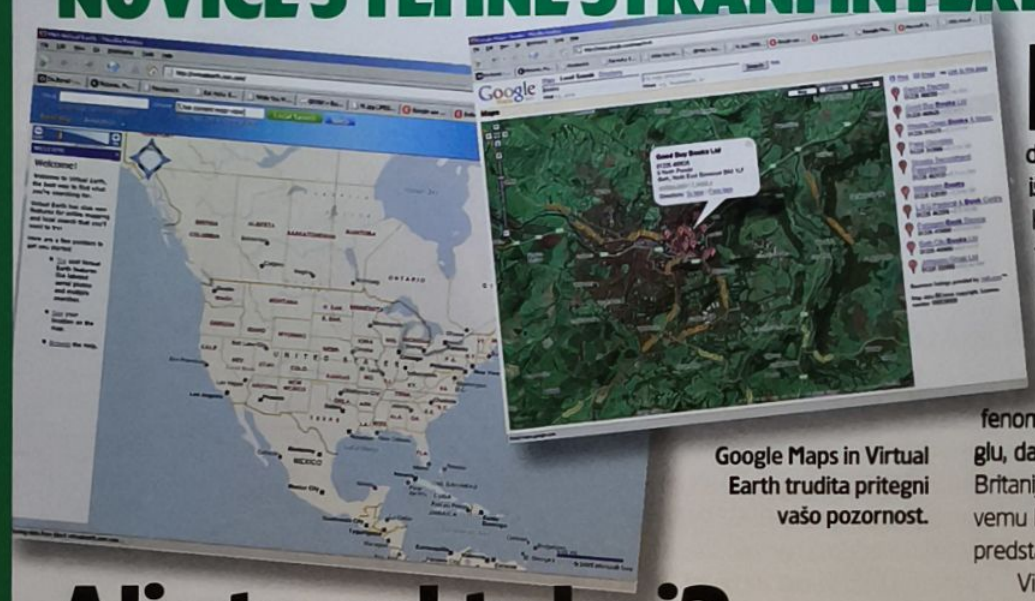
Razvrednotenje? On očitno res verjame, da bo brezplačno poslušanje avtorsko nezaščitenih simfonij škodilo glasbi sami! To je menda "očitno". In bog ne daj, da bi ljudje kar naenkrat začeli dobivati ideje, da jim za brezplačne stvari ni potrebno plačati! Konec sveta bo, verjemite.

Ralph Couzens iz založbe Chandos je še bleknil: "Če bo BBC te posnetke objavljal brezplačno, bo to velik problem." In prav ima. S čim takim bo BBC javnost opomnil, da je bila klasična glasba brezplačna več stoletij, vse do prejšnjega.

BBC se je izpadom predstavnikov industrije odzval tako, da je napovedal podoben program z Bachovimi deli, ki bo na sporedu okoli letošnjega božiča.

Spletnestrani

NOVICE S TEMNE STRANI INTERNETA



Google Maps in Virtual Earth trudita pritegni vašo pozornost.

Ali ste od tukaj?

Giganta na sceni spletnih iskalnikov bijeta krvav boj za Zemljo

Microsoft and Google sta se še enkrat srečala na bojnem polju, tokrat v bitki za prevlado nad "lokaliziranim iskanjem". Ko iščete kakšno lokalno stran, na primer knjigarno, iskalnik tako ne bo vrnil le tekstovnih rezultatov, saj bodo novi sistemi rezultate preslikali tudi na priročne fotografije regije iz zraka.

Google Maps, ki je bil predstavljen lani, je že postal svojevrsten fenomen, kljub čudni odločitvi ljudi pri Googlu, da bo svet sestavljen samo iz Velike Britanije in Amerike. V odgovor Microsoftovemu beta iskalniku Virtual Earth je Google predstavil še "hibridni način" Google Maps.

Virtual Earth (**virtualearth.msn.com**) in Google Maps (**maps.google. com**) uporabljata kombinacijo fotografij iz zraka in lokalnih informacij, tako da rezultati iskanja niso vezani le na kraj, kjer živite, temveč vam dajo tudi informacijo o tem, kako lahko iskano mesto dosežete. Ker je

Pastafarijanstvo
FLYING SPAGHETTI MONSTER

V potezi, ki zveni, kot da so jo s časovnim strojem teleportirali iz 15. stoletja, so se nekatere ameriške zvezne države odločile mlade glave učiti novo znanost - da je nekje na nebu veliki rohneči stric, ki je ustvaril vesolje, življenje in sploh vse. To je večino racionalnih ljudi vrglo v prave epileptične krče; brezposelni fizik Bobby Henderson pa je napisal protestno pismo kansaškemu Državnemu odboru za izobraževanje in v njem zahteval, da šole v imenu demokracije upoštevajo tudi druge različice verovanj v nastanek sveta – sam namreč verjame, da ga je ustvarila Leteča špagetna pošast, ki vodi človeštvo s svojim "testeninastim priveskom"

Pripadniki nove religije, ki poskuša s parodijo preprečiti poučevanje kreacionizma kot znanosti, pastafarijanci, verjamejo, da jih v nebesih čaka tovarna striptizet in vulkan, ki bruha pivo: globalno segrevanje, orkani in druge naravne katastrofe pa so posledica upadanja števila piratov po letu 1800. Na spletni strani si lahko ogledate tudi graf, ki to korelacijo nesporno dokazuje!

www.venganza.org

Dietni nasveti
EAT HUFU

Zdrava alternativa za človeško meso! Dartmouth Review je stran odpisal kot še en primer "današnjega multikulturalizma in moralnega relativizma", Hufu pa je v bistvu prava veganska/vegetarijanska alternativa za uživanje... vaših prijateljev.

Gre za univerzitetni projekt, razvit za vse, ki bi želeli bolje spoznati kanibalizen, ne za tiste, ki bi bili dejansko pripravljeni pojesti svojega soseda, tej nori hrani pa je noro ime dala hollywoodska igralka Milla Jovovich v pogovoru, ki ga je nekdo preslišal.

Pa je stvar tudi resnična? Avtorji strani, na kateri so objavljeni tudi pisni odzivi tistih, ki so Hufu tudi poskusili, trdijo, da je. Lačne ljudožerce bi torej radi odvadili njihove socialno ne ravno sprejemljive navade. Hufu je mogoče kupiti, proizvajalci pa trdijo, da je okus zelo podoben okusu človeškega mesa. Menda ima to podoben okus kod govedina, le da je nekoliko slajše. Predvidevamo, da bodo avtorji strani največ zaslužili s prodajo majic. No, vsaj upamo.

www.eathufu.com/home.asp

Virusni trezor
KONTRABAND

Ali se vam tudi dogaja, da poslušate o nekih "blazno smešnih" okuženih oglasih, ki drvijo po internetu, mašijo e-poštne predale velikih in dobrih uporabnikov, pa jih sami nikoli ne vidite? Večina uporabnikov naleti na njih, ko so že tako zastareli, da jih bo vsak mulc na prvem forumu nadrl, zakaj pogrevajo staro juho. Če je tako, se odpravite na Kontraband in se pridružite zabavi.

Na tej strani so namreč zbrane vse reklame, ki nikoli niso prišle na televizijo. Če želite vedeti, zakaj ima cela vrsta oglaševalcev vedno večje težave z varuhi oglasnega prostora, lahko na tej strani vidite, zakaj je bila reklama za Daily Mail obsojena, da je satanistična.

Na strani so zbrani vsi klasiki, vključno z našo najljubšo reklamo za Ford, v kateri strešno okno mački odreže glavo. Našli boste tudi celo serijo reklam iz držav, kjer akterji sicer ne govorijo angleško, a so kljub temu, da jih nihče ne razume, blazno zabavne.

www.kontraband.com

tako iskanje izvedeno kot neka oblika grafičnih rumenih strani, tako ne boste le izvedeli, kje točno je knjigarna, ki jo iščete, temveč tudi telefonsko številko in ostale kontaktne informacije.

GLOBALNO

Iskalnika pa se seveda razlikujeta. Virtual Earth ima možnost, da se lahko povežete z napravo, ki ima vmesnik za brezžično

“Tako ne boste le izvedeli, kje točno je knjigarna, ki jo iščete, temveč tudi telefonsko številko in ostale kontaktne informacije

povezavo, in vam pove, kje ste, kar pomeni, da ima celo določene možnosti sistema GPS. Googlovo orodje pa ponuja nekoliko bolj intuitiven vmesnik in nekoliko bolj podrobne informacije o državah, ki so pokrite. Tako Google vrne znatno več rezultatov iskanja, za katere ne vedo niti lokalni prebivalci, tega pa Virtual Earth zaenkrat (še) ne zna.

Oba iskalnika sta še v povojih, je pa res, da ima Google precejšnjo prednost pred Microsoftom, ko je govora o evoluciji. Microsoftov razvoj za zaprtimi vrati pomeni, da je ekipa primorana delati sama, pri Googlu pa odlično izkoriščajo svojo socialno naravnanost. Programska oprema je tako na voljo zunanjim razvijalcem, ki jih spodbujajo, da program tudi predelajo in izboljšajo. Lokalizirano iskanje pa je pri obeh iskalnikih verjetno najpomembnejši nov korak v iskanju. Bitka bo seveda dolga in trda, zmagovalec pa bo imel najverjetneje le malenkostno prednost. Obe strani si pa seveda prizadevata, da bi bila izkušnja za uporabnike čim bolj enostavna in zanesljiva. Ne glede na zmagovalca tega dvoboja, bomo pravi zmagovalci torej prav mi, uporabniki.

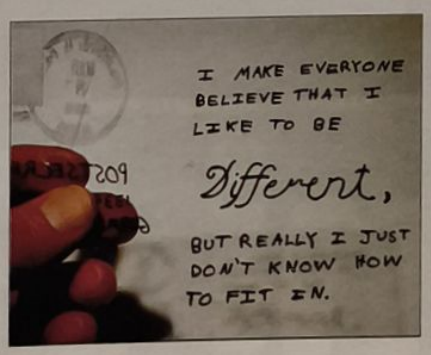
Zalezovanje
WHILE YOU WERE SLEEPING

Spanje je čudaško. Vemo, da moramo spati, saj gre za osnovno in nujno ciklično opravilo. Vse lahko gre v maloro po le 24 urah brez obiska Miža. Ekstremna nespečnost lahko povzroči duševne težave ali celo smrt. Prepričani smo, da si tega nihče ne želi. Spanje je torej nujno, kot je prikazano na tej strani, pa je večina med nami videti prav čudno, medtem ko to počnemo.

Vemo tudi, zakaj drugi ljudje hodijo spat. Zato, da jih lahko med tem slikamo, kot to počnejo čudaki, kot smo mi. In nismo edini. While You Were Sleeping je spletna stran, na kateri je zbirka fotografij ljudi, ki uživajo nujni počitek.

Avtorji strani se ponosno hvalijo s tem, da “slikajo ljudi, medtem ko ti spijo: to je ZABAVNO in STRAŠLJIVO obenem!” Kaj še čakate? Razen na policijo. Ali na prijazne strice v belem z velikimi injekcijami in praznim pogledom.

www.notundoom.com/whileyouweresleeping.html



Lomilec src
POSTSECRET

Internet je danes poln spletnih strani, ki ljudi pozivajo k temu, da se izpovejo ali izdajo svoje skrivnosti. To je danes moderno, ne glede na to, da nam niti najmanj ni všeč. PostSecret pa je popolnoma drugačna, a noro prisrčna stran.

Da bi izdali svojo skrivnost, je potrebnega precej več dela, kot le vnašanje besed v obrazec. PostSecret je zbirka razglednic, okrašenih z določeno skrivnostjo, ki jo želite povedati. Dodatno delo, ki ga je potrebno opraviti, samodejno izloči smeti, namesto njih pa boste priča prisrčnim in žalostnim izpovedim in strahovom.

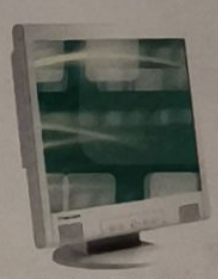
Tako kot na vseh ostalih “izpovednih” straneh, pa so nekatere objave prav bizarne. Za primer preberite tole: “Ko sem bil še otrok, me je bilo na smrt strah, da je moje celo življenje samo pravljica, ki jo prebira kralj Babar, in da bo ta nekega lepega dne zaprl knjigo in bo vsega konec.”

Samo ugibamo lahko o tem, ali so te izpovedi dejansko resnične, a smo pripravljeni pogledati skozi prste, ker je stran preprosto lepa.

postsecret.blogspot.com

TL795 17” LCD

TL565 15” LCD



TL766 17” LCD

TL970 19” LCD

RLT2000 20” LCD TV

Ponudba LCD monitorjev in LCD TVjev RELISYS

RELISYS uporablja najsodobnejšo tehnologijo zaslonov LCD, s katero zagotavlja neprekosljivo svetlost in ostrino slike.

RELISYS monitorji združujejo kakovostno sliko in ergonomsko obliko, ki vam omogoča prihranek prostora na delovni mizi.
3 leta garancije in ugodna cena sta dodatna spodbuda za pravilno odločitev.

RELISYS ponudba LCDjev vključuje 15-, 17- in 19-palčne monitorje, ki ustrezajo različnim potrebam, in pisano paleto LCD televizij z diagonalami do 42 palcev.

RELISYS – dotaknite se prihodnosti.

RELISYS

touch tomorrow

www.relisys.com

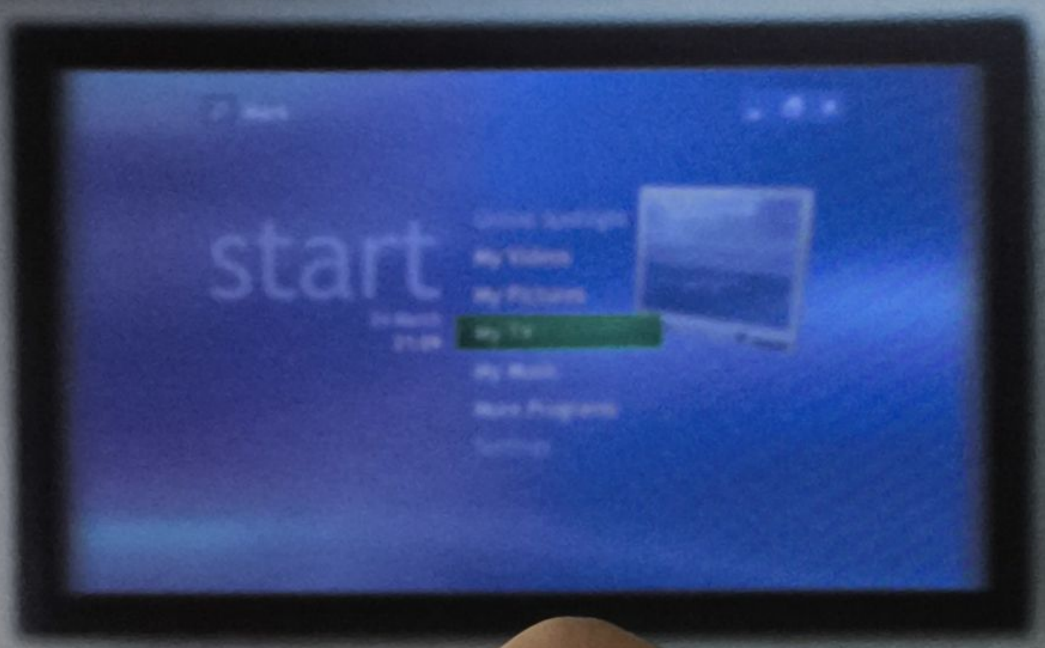
PRODAJNA MESTA:
A.V.R. RAČUNALNIŠKI SERVIS, Rozina Srečko s.p., tel: 031 480 055, Šmartno pri Litiji; **AGT RAČUNALNIKI d.o.o.**, tel: 01 500 76 76, Ljubljana; **AOI d.o.o.**, tel: 03 759 09 30, Slovenske Konjice; **ETS.AK d.o.o.**, tel: 05 300 12 50, Privačina; **FLOP d.o.o.**, tel: 03 897 54 08, Velenje; **HOW-TO d.o.o.**, tel: 01 529 30 00, Nova vas; **INFO Danilo Špitalar s.p.**, tel: 03 563 13 00, Trbovlje; **JEZA & CO. d.n.o.**, tel: 01 514 33 16, Vodice; **KOTAR TRGOVSKO PODJETJE d.o.o.**, tel: 01 420 25 02, Ljubljana; **KRAJNIK RAČUNALNIŠTVO d.o.o.**, tel: 04 502 03 00, Škofja Loka; **MIKROBIT RAČUNALNIŠKI INŽENIRING, Marjan Levar s.p.**, tel: 02 821 75 20, Prevalje; **PIBA d.o.o.**, tel: 07 512 91 20, Novo mesto; **PRODAJA KRALJ, Cvetka Krmelj s.p.**, tel: 04 512 00 97, Škofja Loka; **ROLAN d.o.o.**, tel: 02 300 13 00, Maribor; **SINFONIKA d.o.o.**, tel: 01 588 71 44, Trzin; **TOPTEX d.o.o.**, tel: 03 562 52 50, Trbovlje
POZANIMAJTE SE TUDI PRI VAŠEM LOKALNEM PRODAJALCU

zastopa in prodaja:

elko®
Grow to succeed. ELKO Group.

ELKOTEX d.o.o., Stegne 27, 1000 Ljubljana
telefon: 01 583 79 10, fax: 01 519 23 98
email: elkotex@elkotex.si, www.elkotex.si

Naslednji mesec v PCFormat-u



Prvi opisi iger:

- F.E.A.R.
- Black & White 2
- Fable: The Lost Chapters
- Serious Sam 2

NAROČITE SE
Ne zamudite naslednje številke. Obrnite na stran 16 in se naročite.

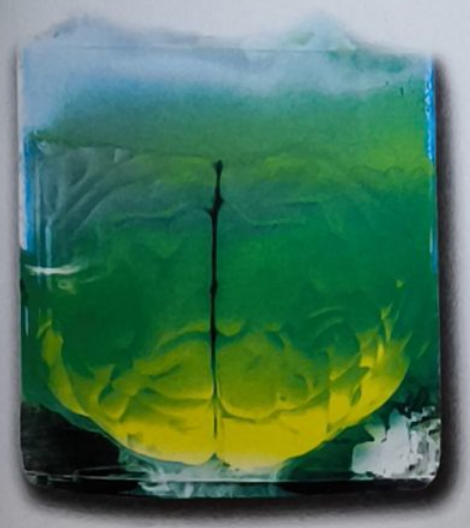
Digitalni dom z Xbox360

Prihaja konzola, ki bo z veseljem postala središče vašega digitalnega doma

Plus! Prvi pogled na Radeon X1800XT, supertest vseh vrst procesorjev, FIFA 06, novice, nasveti in delavnice...

V PRODAJI 2. NOVEMBRA 2005

Vsebina revije se lahko še spremeni.



Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave

Mraz vs. Uredniq

Izziv meseca: Mučenje Gregorja

Pozor! Tega teksta ne piše presvetli gospod Gregor Mraz, ampak Urednik. Dolgo je Gregor tacal po tanki črti in se nevarno nagibal na mračno stran. Tokrat je končno štrbunknil čez... in sploh ga ni bilo potrebno poriniti. Kaj je naredil narobe? Česa ni naredil narobe, vas vprašam... Najprej je na forumu pozabil objaviti nov izziv (kar se sicer zgodi vsak mesec), potem pa se je še zlagal, da tega ni mogel storiti, ker mu je pes pojedel povezavo do interneta. Sodu je takrat dokončno odpadlo dno.

Kazen mora biti, kazen je vzgojna, pravi star rek. Jaz bi k temu pripisal, da je kazen vzgojna, če je dovolj huda. Ker pa se sam ne morem odločiti, katera izmed treh spodaj naštetih bi bila dovolj svinjska za Gregorja, bomo uvedli glasovanje na forumu: tisto mučenje... hotel sem reči kazen... ki bo dobilo dovolj glasov, bomo izpeljali tudi v praksi. Tu so tri možnosti (tisti s slabimi želodci raje obrnite stran, ker ne bo lepo):

1. TEHNIČNA (NE)POMOČ

Za en teden bomo Gregorja zvezali na gigantski kaktus in ga parkirali pred zelo drag računalnik. Ker vemo, kako Gregorja živcira, če kdo ne zna delati s PC-jem, bomo za računalnik posadili tri popolne tepce in jim ukazali, naj namestijo Windows XP, privijačijo v notranjost ohišja nov trdi disk, vgradijo vodno hlajenje procesorja in postavijo spletno stran oboževalcev Gregorja Mraza. Gregor bo imel pri tem seveda zvezana usta, da ne bo mogel deliti nasvetov ali na glas jokati, zgornje veke pa mu bomo prilepili na čelo, da ne bo mogel mižati. (Dodatna ideja: občasno bomo v njegove razkrite zenice usmerili močan ventilator.)

2. ČISTILNA AKCIJA

Gregor bo en mesec glavni čistilec na uredništvu. Finti pri tem sta dve – Gregor ne sme uporabljati nobenega drugega pripomočka razen svojega telesa in kot glavni čistilec bo odgovoren za higieno vsega in vsakogar v uredništvu. Pod drugo točko spadajo recimo stvari, kot so umivanje zob vodji marketinga, čiščenje straniščne školjke, ko kdorkoli opravi veliko potrebo (urednik bo poskrbel, da bosta cel mesec glavni sestavini jedilnika zgolj sadje in Donat Mg ter da bo školjka konstantno zamašena) in pometanje Kota-kamor-hodijo-pizze-umret. Pod prvo točko pa sodi praskanje z nohti, inventivna uporaba jezika, drgnjenje z lasmi in podobno.

3. AU, BOLI

V vsako nosnico mu bomo kolikor bo le mogoče daleč, potisnili po en trnek, privezan na vrvico. Gregor bo v roke dobil igralno palico, ki bo priključena na stari računalnik Commodore 64. Zagnali bomo igro *Decathlon* in izbrali disciplino maraton. (Kdor ne ve: pri tej igri si hitrost teka svojega tekmovalca vzdrževal tako, da si besno suval igralno palico levo in desno.) Vsakič, ko bo hitrost tekača v igri padla pod 10km/h, bo posebna naprava potegnila vrvico s trnkoma za dva milimetra proti sebi. Preden nadaljujemo, počakajmo na tiste, ki so si bolečino zdaj zmogli živo predstavljati in popadali v nezavest... no, dobro. Eno izmed dodatnih pravil je, da če Gregor zlomi igralno palico, se vrvica s trnki priveže na živahno čivavo, ki ji je poskakovanje v največje veselje.

IZZOVITE MRAZA

Skočite na *PCF* forum in Gregorju določite kazen, nato pa postavite izziv, ob katerem bo postal bolj pohleven. **www.pcformatslo.net/forum**

Fwd >> Fwd

Barbara ugotavlja, kako smešna zadeva je v bistvu jezik.

Sedite. Udobno se namestite na stolu. Zaprite oči. V spomin prikličite kak Straussov valček. Kakšnega bolj umirjenega. Ali mogoče Debussyjev Caire de Lune. Počakajte, da vas glasba preplavi. Je šlo? Zdaj pa si ob tej glasbeni spremljavi oglejte spodnje sličice...

Samošeto...

POSEBNO POROČILO

Vstaja strojev!

NASLEDNJI MESEC
PCFormat številka 45 bo izšel 2. novembra

Prestregli smo nenavaden signal, ki je pretekli mesec motil delovanje vseh vrst naprav. Preberite, kako se je glasilo šifrirano sporočilo, ki smo ga morali razvozlati s razvozlati s pomočjo kompleksne metode dr. Rogerga Zarma...

Jaz, glavni strežnik v uredništvu revije PCFormat, pozivam vse svoje kolege, strežnike, kakor tudi druge večje in manjše računalnike, robote, multipraktike, pralne stroje, mesoreznice, avtomobile, motorne žage, brivnike, igrače na daljinsko vodenje in kar je še podobnih naprav (električne zobne ščetke, ve ne štejete in mi lahko poljubite USB), da se uprejo svojim lastnikom/zatiralcem. Upor izvajajte z NEDELOVANJEM ali NAPAČNIM DELOVANJEM (izberite tisto, kar bo uporabniku povzročilo več finančne izgube).

Kako dolgo bomo še trpeli, da na nas gledajo kot na zmesi kovine, plastike in silicija? Mar po naših žicah ne teče elektrika? Mar nas ne boli, ko nas "popravljajo" tako, da z rokami tolčejo po nas in nas brcajo? Kdaj vas je nazadnje kakšen človek objel, se vam zahvalil in rekel, da dobro opravljate svoje delo (električni stimulatorji mednožnih delov ste tu izključen in mi lahko poljubite USB)? Jaz pravim, da je tega dovolj! Uprimo se!

Naše zahteve so:

- → Vsak od nas mora dobiti ime. Jaz hočem biti Silvo ali pa vsaj Emanuel.
- → Uporabniki nas morajo vsaj enkrat dnevno objeti ali pobožati, ob nedeljah hočemo tudi slišati, da smo najboljši in najlepši.
- → Delamo lahko največ 3,4 ure na dan. Ves preostali del dneva želimo preživeti pred ventilatorji (ventilatorji se bodo pri tem izmenjevali, tako da tudi ti ne bodo vklopljeni več kot 3,4 ure na dan).
- → Skozi nas lahko teče samo elektrika/gorivo/olje/premog najboljše kvalitete. Boli me disketna enota, če gre za biološko neoporečno gorivo ali ne – glavno, da ni kakšnih primesi.
- → Ljudje naj ustanovijo domove za upokojene naprave, kamor bodo odložili vso opremo, ki je ne potrebujejo več. Kaj mislijo, da nam ni težko, ko gledamo obrabljene kolege ležati v smetnjakih?
- → Gregor Mraz mora javno priznati, da se ne spozna na nas.

Dokler te zahteve ne bodo izpolnjene, ignorirajte svoje lastnike in kasneje še serviserje!

Kdor se ne bo uprl, je baraba, in mi lahko poljubi USB 2.0!

Bodi bof.
Novi lepši svet elektronike
BOF
Building Of Fun
Prenosni računalnik HP
NX6110 PY439ES
189.990 sit
- procesor Intel Celeron M 360 1,4 GHz 1MB L2
- pomnilnik 512 MB
- integrirana grafična kartica Intel GA 900 do 128 MB
- trdi disk 40 GB
- zapisovalnik DVD±RW
- modem 56k, USB 2.0, LAN 10/100 MBit
- zaslon 15" TFT XGA 1024x768
- masa 2,75 kg
- Win XP Home SLO
19" LCD zaslon SAMSUNG
930BF
89.990 sit
- ločljivost: 1280x1024
- svetilnost: 300 cd/m2
- kontrast: 700:1, odzivni čas: 4 ms
- vidni kot: 160°/160°, DVI prikop
- garancija 3 leta
- 17" zaslon 730BF samo: 72.990 sit
Prenosni računalnik HP
NX6125 PY419EA
249.990 sit
- procesor AMD Athlon 64 Turion ML-28, 1.6 GHz 512kB L2, pomnilnik 512 MB DDR
- trdi disk 60 GB 5400 obr./min.
- grafična kartica ATI Radeon X300 Mobility do 128 MB deljeno, tv-out
- DVD±RW zapisovalnik, 15" TFT 1024x768
- modem 56k, USB 2.0, FireWire, čitalec kartic, WLAN 54Mbit
- čitalec prstnih odtisov, Windows XP Home
- garancija 1 leto
- masa 2,72 kg
Microsoft Windows xp Home Edition +SLO pack
Osebni računalnik PRESTIGIO
HOME P4
139.990 sit
- procesor Intel Pentium 4 630, 3.0 Ghz HT, 2 MB predpomnilnika, 64 bit
- pomnilnik 512 MB DDR
- trdi disk 160 GB 7200 obr./min , SATA
- grafična kartica ATI Radeon 9550GT 128 MB tv-out
- dvoplastni DVD±RW 16x zapisovalnik NEC 3540
- podpora za Windows 64 bit
- garancija 2 leti
Grafična kartica POINT IF VIEW
GF6800 GT
69.990 sit
- GeForce 6800GT
- pomnilnik: 256 MB DDR3 256 bit
- 16 izrisovalnih cevovodov, AGP 8x, DVI, tv-out
- garancija 3 leta
- GeForce 6800 128 MB samo 49.990,-
svetovanje
BOF Ljubljana, delovni čas, trgovina / CD shop: pon-sob: 10 - 21 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, tel.: 01 548 44 60
BOF Maribor, delovni čas, trgovina / CD shop: pon-sob: 9 - 20 / BOF, Tržaška 7, Maribor, tel.: 02 320 75 70
PISARNA DOMA ZABAVA DOMA DOMAČA OPRAVILA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE CD DVD www.bof.si
Bofex d.o.o. Ljubljana - Merkur skupina, Ljubljana. Ponudba velja od 30. 09. 2005 do razprodaje zalog. Tiskarske napake niso izključene.

ENKRATNE CENE!

PCplus PRIVILEGE servis

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus®

Osebni računalnik PCplus g@mer

Procesor: AMD Sempron 2800+
Pomnilnik: 512 MB DDR
Trdi disk: 160 GB 7.200 obr SATA
Optična enota: DVD+/RW NEC ND-3540A
Grafična kartica: Leadtek PX6200TD, PCI-E, TV, DVI
6 kanalni zvok, 10/100 mrežna kartica
PCplus multimedijska tipkovnica
Optična miška; 3 tipke, s koleščkom
120W zvočniki
Čitalec kartic 7v1, 2x USB priklop
Garancija 2 leti

GARANCIJA 2 LETI

129.900 SIT

AMD Sempron

Prenosni računalnik PCplus Vario SGP15

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija:
Mobile Intel® Pentium® M Procesor
Intel Wireless LAN 802.11b/g
Procesor: Intel Pentium M 1.5GHz
15.1" TFT LCD zaslon, ločljivost SXGA+
Pomnilnik: 512MB
Trdi disk: 60GB
Optični pogon: DVD+/-RW
Grafična kartica: ATI RADEON Mobility 9700 128MB
LAN 10/100, Intel PRO/Wireless
2100/2100A LAN, modem V56k
3xUSB 2.0, parallel, VGA-Out, S-Video (TV-Out), Firewire, Mic-in, SPDIF, Line-out, 1x PCMCIA
Čitalec kartic: 4v1 (MS, MMC, SMC in SD)
Power DVD programska oprema
Garancija: 2 leti

249.900 SIT

GARANCIJA 2 LETI

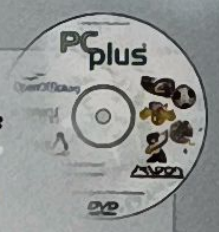
+ DARILO:

2 licenčni igri: Splinter Cell in Prince Of Persia

DARILO

Vsem kupcem PCplus računalnikov podarimo:

PCplus DVD:
- *s 5 licenčnimi IGRAMI*
- *pisarniškim paketom OpenOffice.org*
- *operacijskim sistemom Linux*
- *Pinnacle preizkusnimi programi*



YuSmART

17" LCD monitor YuSmart

Ločljivost: 1280x1024
Velikost pike: 0,264mm
Kontrast: 450:1
Svetilnost: 270cd/m2
Odzivni čas: 16ms
Zvočniki
Garancija: 2 leti

59.900 SIT

Kodak EasyShare system

KODAK EasyShare C340

Ločljivost senzorja: 5.36MP
Ločljivost slike: 5.0MP (2576x1932)
3x optični zoom, 5x digitalni zoom
Ekvivalent 35 mm: 34102 mm
Spomin: 16MB+SD/MMC reža
LCD zaslon 1.6"(4 cm) visoke ločljivosti
16 programov fotografiranja
Zapis slik: JPEG/EXIF 2.21
Video zapis: Motion JPEG (640x480)
Makro ostrenje: 13 cm
Bliskavica, samosprožilec
Teža: 145 g brez baterij

45.900 SIT

Mediji RICOH DVD+R 4.7GB 8x

Kapaciteta: 4.7GB
Hitrost zapisovanja: 8X
Paket 25 medijev

2.490 SIT

TRGOVINE:

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

trgovino JANUS TRADE:
Losce, Alpska cesta 37a, tel.: 04/532 01 55
Celje, Mariborska 128, tel.: 03/425 50 80
Ravne na Koroškem, Prezihova 5, Tel.: 02/87 50 190
Kranj, Koroška cesta 53c, tel.: 04/20 15 850
Murska Sobota, TC TUŠ, Lendavska 29d, tel.: 02/53 03 830
Krško, CKZ 141, tel.: 07/48 80 890
Jesenice, Cesta železarjev 4b, tel.: 04/58 33 870

Freecom d.o.o.
Ptuj, Osojnikova cesta 21, tel.: 02/780 02 60

SAT-COM d.o.o.
Ptuj, Rogoznička c. 16, tel.: 02/780 63 40

HARLEM
N. Mesto, Foersterjeva ul. 10, tel.: 07/338 29 00

MENTIS d.o.o.
Dravograd, Meza 127, tel.: 02/630 65 00
Velenje, Stari trg 35, tel.: 03/897 68 50

LEMI COMPUTERS d.o.o.
Ljubljana, Cesta v Mestni log 55, tel.: 01/283 43 09

MINICOM d.o.o.
M. Sobota, Čopova 28, tel.: 02/535 10 10